

PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3



PlayStation®

Revista Oficial - España

SÓLO 2'95€

99 • ABRIL 2009 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

8 420565 092005 00099

¡ESPECIAL TERROR!

COMPARATIVA de los títulos más escalofriantes

REPASAMOS los 33 mejores juegos de miedo

80 JUEGAZOS de PS3, PS2 y PSP **A PRECIO DE RISA**

¡EXCLUSIVA!

SABOTEUR® PS3

Un héroe, un país, una misión imposible

¡LOS AVANCES MÁS ESPERADOS!
Need For Speed Shift, Guitar Hero Metallica, MotorStorm Artic Edge, Dragon Ball Evolution, Dead Rising 2...



¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Wheelman (PS3)
- F.E.A.R. 2 Project Origin (PS3)
- Disgaea 3 Absence Of Justice (PS3)
- SingStar ABBA (PS2)
- Resistance Retribution (PSP)

ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: TOM CLANCY'S H.A.W.X. • **RESISTANCE RETRIBUTION** • SACRED 2 AFRO SAMURAI • **SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION** • PATAPON 2 • **PERSONA 4** • EAT LEAD • **DISGAEA 3...**


VIN DIESEL
PAUL WALKER
MICHELLE RODRIGUEZ
JORDANA BREWSTER
&
FAST & FURIOUS:
AÚN MÁS RÁPIDO
NUEVO MODELO.
PIEZAS ORIGINALES.
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON RELATIVITY MEDIA
UNA PRODUCCIÓN ORIGINAL FILM/ONE RACE FILMS UNA PELÍCULA DE JUSTIN LIN
VIN DIESEL PAUL WALKER "FAST & FURIOUS" MICHELLE RODRIGUEZ JORDANA BREWSTER
JOHN ORTIZ LAZ ALONSO MÚSICA DE BRIAN TYLER DISEÑO DE VESTUARIO SANJA MILKOVIC HAYS
MONTAJE CHRISTIAN WAGNER FRED RASKIN DISEÑO DE PRODUCCIÓN IDA RANDOM
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA AMIR MOKRI PRODUCTOR EJECUTIVO AMANDA LEWIS BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR GARY SCOTT THOMPSON
PRODUCIDA POR NEAL H. MORITZ VIN DIESEL MICHAEL FOTTRELL ESCRITA POR CHRIS MORGAN
DIRIGIDA POR JUSTIN LIN
A UNIVERSAL PICTURE
UNIVERSAL
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS
ORIGINAL FILM
3 DE ABRIL EN CINES
www.aunmasrapido.es
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES



GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente:	FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo	ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Presidente de la Comisión Ejecutiva	JUAN LLOPART
Director General	CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación	MIGUEL ÁNGEL LISO
Directora del Área de Revistas	MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad	PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Plantas de Impresión	ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Servicios Corporativos	ROMÁN MERINO
Director del Área de Prensa	ENRIQUE SIMARRO
Director del Área de Libros	FAUSTINO LINARES

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA HERRÁN
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, MIGUEL A. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, OMAR ÁLVAREZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	CARLOS RAMOS
Directora Comercial	ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing	FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área	ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo	CARLOS SILGADO
Director de Producción	JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Cataluña	FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional	GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad	MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@lga.burda.com* FRANCIA: L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@lg-a.com* ITALIA: L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* GRAN BRETAÑA: L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@* HOLANDA: Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *laxe@axemedia.be* PORTUGAL: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* GRECIA: Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihellas@* SUIZA: Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* ESCANDINAVIA: L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@* USA: L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@* CANADA: HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* JAPON: Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@* DUBAI: Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* THAILANDIA: Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88 TAIWAN: Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



PlayStation®
Revista Oficial - España

¡QUE LLEGA EL CENTENARIO!

En la redacción de PlayStation Revista Oficial se vive un ambiente especial y diferente, el de las grandes ocasiones. Cien entregas no se cumplen todos los días y aunque entre vuestras manos se encuentre, todavía calentito, el número 99 nosotros ya llevamos semanas y semanas planificando la arquitectura editorial, el nuevo diseño y las sorpresas que encontraréis en el interior de la revista centenaria. Vamos a echar el resto, así que esperamos estar a la altura de lo que merecéis, porque sin vuestra fidelidad y necesaria compañía no habríamos llegado nunca tan lejos. Pero eso será el próximo mes, mientras podéis disfrutar con esta entrega de abril repleta de exclusivas, mucha atención a la que os espera el mes que viene, encabezadas por un título que dará que hablar durante los próximos meses: Saboteur. El mes que viene más, mucho más.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«En el centro del salón tengo una gran efigie de corcho de la mula Francis»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Todas las primaveras me gusta casarme un par de veces»

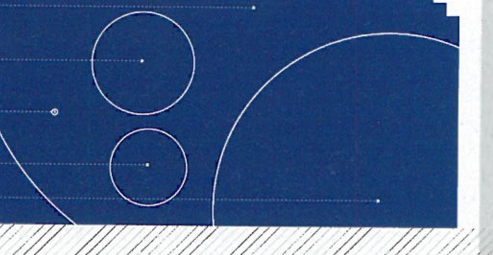


Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Hay rumores en el sector de que vuelve el Spectrum»

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Utilizo un disco duro para cada partida, es lo mejor»

nuestro tiempo este mes...

14 días ha utilizado Last Monkey en aprender a pasar un cargador de Chris a Sheva en Resident Evil 5.
1 hora de descanso entre fiesta y fiesta es lo que necesita Nemesis para recuperarse de bailar el joropo.
23 seg. emplea John Tones en abrillantar los Blu-ray antes de introducirlos en la PSP, ¡menudo zopenco!
45 minutos tarda Anna en completar Killzone 2 jugando con los cuatro mandos de Buzz en una sola mano.
37 horas descargando temas de PS Store (The Elf).



SUMARIO

#99
ABRIL
2009





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



ORO



PLATA



BRONCE

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



58 **80 JUEGAZOS A PRECIO DE RISA.** ¡LAS MEJORES OFERTAS PARA AMPLIAR TU CATÁLOGO!!

PlayStation® Revista Oficial - España



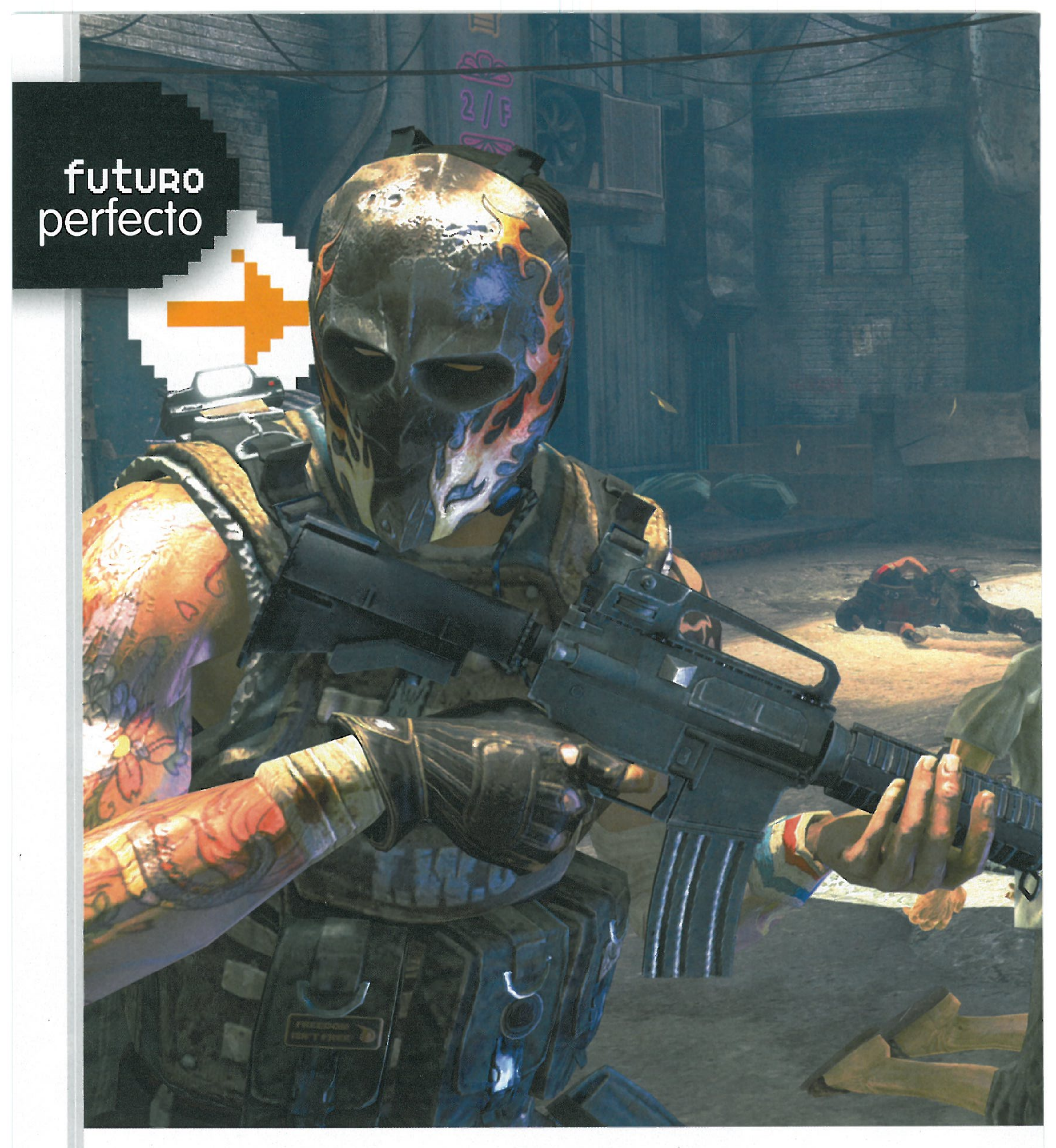


126 **ZONA VIP.** ANA DE ARMAS Y ANA POLVOROSA FRENTE A FRENTE EN EL CINE... ¡Y EN BUZZ!



62 **JUST CAUSE 2.** ¡TODA UNA INMENSA ISLA QUE DESTROZAR!

72 **RESIDENT EVIL 5.** ANÁLISIS COMPLETO DE LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

PS3

FECHA DE LANZAMIENTO
2009

Aunque a la versión final le caparan bastantes cosas (manejar un tanque, el minijuego de la resucitación...), *Army Of Two* fue todo un juegazo, sobre todo a la hora de disfrutarlo On-line junto a un amigo. Una calidad que se vio recompensada con un enorme éxito de ventas, que ha animado a **EA** a continuar con la historia de Rio y Salem, ahora en tierras chinas. Hace unas semanas tuvimos la oportunidad de ver en las oficinas de **EA** la primera *beta* de ***Army Of Two: The 40th Day***, y comprobar cómo las sugerencias de los usuarios han influido decisivamente en esta secuela. Para empezar, se ha mejorado notablemente la IA del compañero (en caso de jugar junto a la CPU), y se les ha incorporado todo un



repertorio de nuevas acciones. Podrás fingir que te rindes ante un pelotón de enemigos (ellos lo han denominado «*Mock Surrender*»), mientras tu compañero apunta a los blancos seleccionados, ejecutar ataques cuerpo a cuerpo más demoledores e incluso usar escudos humanos. El escenario del juego es un Shangai en estado de guerra. La acción arranca en mitad del fregado, con bombardeos que destruyen edificios de 30 plantas ante tus atónitos ojos. Según los responsables del juego, se busca transmitir una experiencia similar a la de la película *Monstruoso* (*Cloverfield*): estar inmerso en el caos, sin saber quién o qué está provocando semejante destrucción. Lo único que cuenta es salir vivo de ella, y de paso, ganar unos miles de dólares en misiones secundarias que podrás aceptar o no, dependiendo de lo jugoso de la oferta o su peligrosidad. Aún sin fecha de lanzamiento, este nuevo *Army Of Two* promete ofrecer acción y pirotecnia por arrobas.

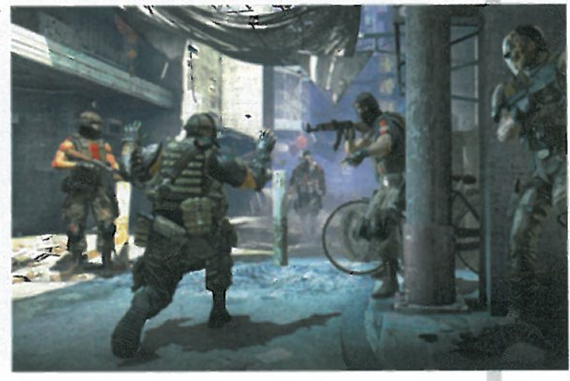
Shangai acogerá el regreso de Rio y Salem

Utilizar un escudo humano puede que no sea algo muy elegante, aunque sí efectivo.









MOCK SURRENDER. Una de las nuevas artes que han aprendido Rio y Salem para esta secuela. Mientras uno de ellos finge rendirse, el otro toma posiciones para iniciar el tiroteo. Un escáner especial, otra de las novedades, te indicará el grado de peligrosidad de cada enemigo. La clave, liquidar en primer lugar a los comandos con mayor experiencia y graduación y luego acogotar a los novatos. Los responsables del juego nos lo demostraron en vivo, durante nuestra reciente visita a las oficinas de EA.

¿Te gusta? Encuéntralo en



Todo lo que necesitas para estar a la última



TECNO

SIN ENREDOS

Walkman Serie W

¿Cuántas veces has ido a escuchar música y los cascos de tu MP3 no estaban enredados? Ninguna, ¿verdad? Pues Sony ha dado con la solución con el Walkman Serie W. Se trata de dos auriculares independientes que se unen mediante una superficie con imanes y se sostienen en la cabeza con un lazo de material flexible que cuando no se utiliza adquiere la forma de un corazón. Además, tiene una capacidad de 2 GB y ofrece una excelente calidad de sonido. 83 € www.sony.es



JUST CAUSE 2.

Te contamos todo sobre la secuela del juego de Eidos en la pág. 62. Sólo un adelanto, Rico Rodríguez volverá a hacer de las suyas...

TRES DE NECESIDAD

Grup Strand 87 anuncia periféricos para Rock Band

TU MASCOTA TECNOLÓGICA

I-Dog

Evidentemente, no es tan entrañable como un cachorrito, pero te robará más de una sonrisa. Aunque no lo parezca el I-Dog son unos altavoces estéreo con forma de perrito pachón. Escucha música a través del I-Dog y tócale la nariz... empezará a moverse cual can alegre, e incluso interactuará contigo. 29,99 € www.hasbro.com

1 Drum Set.

Esta batería diseñada a escala real posee una estructura que se compone de cuatro bombos. Además, va equipada con pedal en la base y se acompaña de dos baquetas. (PVP no disponible).

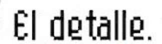
2 4in1 Wireless Guitar.

Compatible con PS2 y PS3, esta guitarra inalámbrica es la más completa del mercado pues incluye mástil desmontable, una correa muy cómoda y una tapa extraíble para que puedas personalizarla a tu gusto. PVP: 73 €

3 Micro Stand.

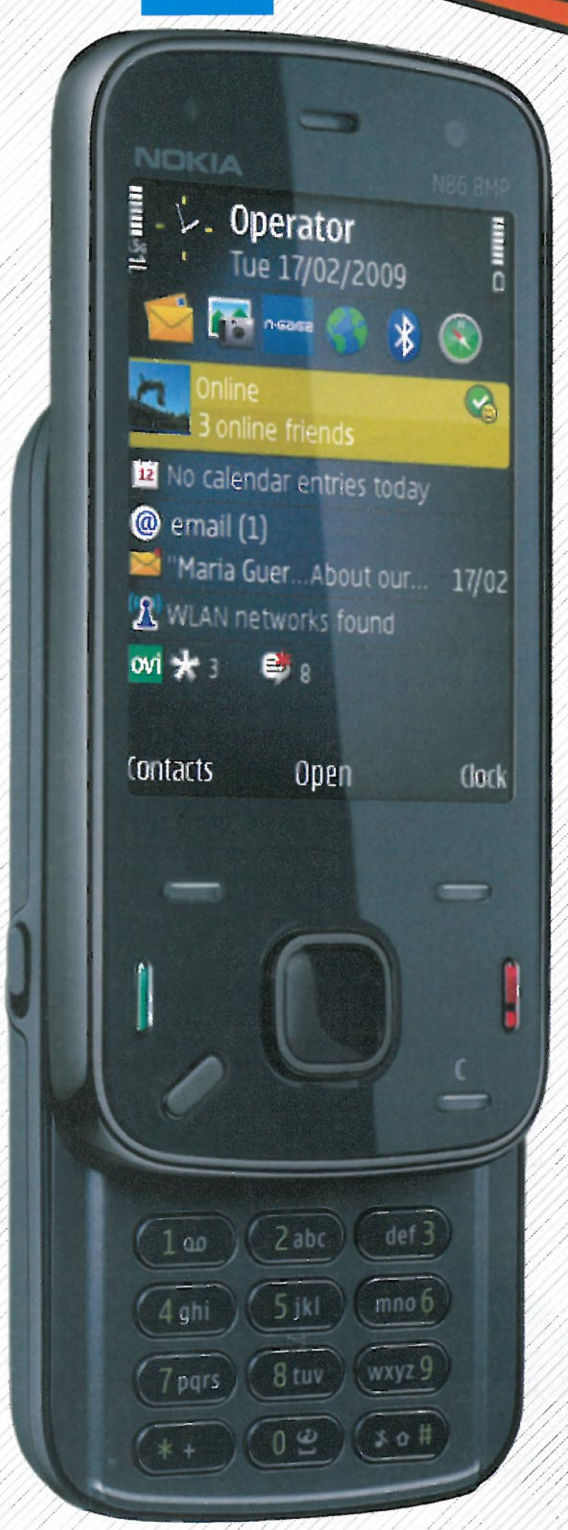
Si eres de los que les gusta cantar mientras tocas la guitarra, hazte con este pie de micro. También puede servir como un stand para dos baquetas, un micro y hasta cuatro guitarras. (PVP no disponible)





El detalle.

Disco duro diminuto. Increíble, este disco duro externo de 120 GB (PX-PPH120U de Plextor) apenas alcanza el tamaño de una tarjeta de crédito con 1,8" y un peso de 90 gr. favoreciendo así su portabilidad. Es compatible tanto con PC como con Mac. Precio: 160 €



NO SÓLO ES UN MÓVIL

Nokia N86 8MP

Este terminal con cubierta deslizante ofrece todo lo que se puede desear en telefonía móvil, pero lo que más llama la atención es la cámara que lleva incorporada de 8 Megapíxeles con óptica gran angular, capaz de inmortalizar objetos en movimiento.
400 € www.nokia.es



MÚSICA EN ESTADO PURO

Auriculares Loud ENOUGH

El punto fuerte de estos auriculares es que son capaces de extraer el sonido más puro de tu i-Pod. Así pues, se caracterizan entre otras cosas por la carencia de ruido de fondo, impurezas y porque otorgan máximo aislamiento del entorno exterior generando el sonido tal y como ha sido creado por la fuente original. 47 € www.ultimateears.com

FOTOS INTELIGENTES

Digital IXUS 100 IS

Su diseño es ultra delgado y tiene 12,1 Megapíxeles. Lo que la hace diferente del resto de cámaras Canon es que dispone del modo Automático Inteligente «Smart Auto», que utiliza la tecnología de detección de escenas para ayudar a los usuarios a captar fotos extraordinarias con facilidad. Lleva objetivo zoom óptico 3x, incluye la opción de grabar vídeos en alta definición y conexión HDMI. 289 € www.canon.es



PlayStation Network

7+

www.pegi.info

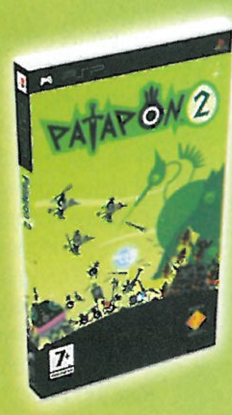
TU PON, TU PON, TU PATA PATA PON

TODO EL MUNDO EN TUS MANOS

Ha llegado el momento de guiar a tu tribu Patapon hacia la victoria. Sigue el sonido de tu tambor sagrado y prepárate para superar sus 60 niveles. Domina tierras inexploradas fusionando ritmos, crea tus propias estrategias, supera nuevos mini juegos que te encontrarás por el camino... Juega en equipo con tus amigos con el modo multijugador y crea ritmos pegadizos que te harán llegar a la victoria.

Perfecciona tus habilidades descargándote la demo gratuita en PlayStation®Store.

La nueva PSP 3000 con micrófono incorporado y pantalla de alta resolución ha llegado.



patapon-game.com



PSP
PlayStation Portable

NOVEDADES DE SONY C.E.

Nuevos packs y pantallas de GOW III

Sony C.E. viene cargada de novedades este mes. En primer lugar, desde **Santa Monica Studios** poco a poco van soltando información sobre ***God of War III***, esta vez en forma de espectaculares capturas, las tres que puedes ver a la izquierda de este texto. No sabemos nada nuevo, pero sólo con ver el enorme monstruo de la imagen de arriba ya se nos hace la boca agua.

En segundo lugar, tenemos dos nuevos *packs*, uno que incluye **PS3** y **Killzone 2** por 399,99 €; y otro de **PSP** con **Resistance Retribution** por 199,99 €.

Por último, también se ha confirmado la salida de ***Buzz! ¿Qué Sabes De Tu País?***, un título con preguntas específicas de España en ramas como la historia o geografía. Saldrá el 26 de marzo, al precio de 29,99 € sin *buzzers* y 59,99 € con ellos para **PS2**; 39,99 € sin *buzzers* y 69,99 € en **PS3** y 29,99 € para **PSP**.

LANZAMIENTOS ELECTRONIC ARTS

Nuevos títulos para todos los gustos

EA ha confirmado la llegada de tres importantes títulos a **PS3** este mes de marzo. El primero de ellos es ***Rock Band 2***, la segunda parte de este gran título musical. Seguirá las bases del primero, por lo que tendremos que formar un grupo en el que podremos ser el cantante, el guitarrista, el batería o el bajista.

El segundo es ***Trivial Pursuit***, la adaptación del juego de mesa para **PS3** y **PS2**. Contará con nuevos géneros de preguntas y modos de juego tanto individuales como en grupo.

Por último también podremos hacernos con ***C&C Red Alert 3***, la tercera entrega de uno de los juegos de estrategia más famosos de la historia.


ROCK BAND 2 SPECIAL EDITION


TRIVIAL PURSUIT


C&C RED ALERT 3

» **Sin Schwarzenegger.** La nueva película de Terminator tendrá como protagonista a John Connor, y nos narrará su historia durante la guerra de la Resistencia contra Skynet.

TERMINATOR SALVATION

Llegará a PS3 junto con la película, en mayo

El videojuego que acompañará a la nueva película de *Terminator* nos situará dos años antes de lo que narra en film, tras la destrucción de Los Ángeles. Controlaremos a *John Connor*, que lucha en la Resistencia contra las fuerzas del *Skynet*. ***Terminator Salvation***, que está siendo desarrollado por **GRIN Studios**, será un *shooter* en tercera persona que incorporará un sistema de coberturas mecánicas gracias al cual podremos utilizar el destructible entorno como protección temporal, así como un modo de juego específico denominado también «coberturas».

Nos enfrentaremos a los robots tanto a pie como en robustos vehículos pesados, y podremos usar armamento tradicional como los revólveres, los lanzamisiles o las granadas junto con otro más novedoso como las armas de plasma del *Skynet*.

¡POR FIN MICROS INALÁMBRICOS!

Si los cables te molestaban para bailar mientras cantabas en *SingStar* ya no tienes de qué preocuperte. Desde el 18 de marzo podrás conseguir los micrófonos *SingStar* inalámbricos, compatibles con **PS3** y **PS2** a un precio de 49,99 €. ¡Por fin puedes pegar saltos desde el sofá a la mesa sin ataduras!



20 millones en PSN

Sony C.E. ha anunciado el número de usuarios conectados al servicio gratuito de acceso a la red *PlayStation Network*. Fue inaugurado el 11 de noviembre de 2006, cuando llegó a los usuarios japoneses, y desde entonces el registro de usuarios no ha parado de crecer. Si aún no has conectado tu **PS3**, no dudes más en hacerlo.



24.000 Killzone 2

Según la consultora independiente GFK, han sido 24.000 los jugadores que se han hecho con una copia de ***Killzone 2*** en su primera semana en el mercado. Sin duda es una gran noticia para todos los usuarios de **PS3** y más aún para los que ya disfrutan del On-line de este gran título. Más jugadores, más diversión.



LBP en los BAFTA

Little Big Planet se ha colado entre las candidaturas de los premios de la Academia Británica de las Artes del Cine y la Televisión (*BAFTA*), al ser nominado en la categoría de Mejor juego del año 2008. Al cierre de la revista no sabemos si lo ha conseguido, pero te mantendremos informado.

Sony en Second Life

Sony C.E. ha llevado a cabo una campaña publicitaria en *Second Life* para promocionar **PlayStation Home**. Como conocerás, ***Home*** es la red social de **Sony C.E.** para contactar con tus amigos, conocer otros nuevos y poder jugar con ellos vía On-line en **PS3**. Puedes descargarte la *beta* de ***Home*** en *PSN*.

La cámara del salpicadero es de las mejores que hemos visto en un juego. Como detalle, podrás mover la vista por todo el interior, pero además es útil para correr.





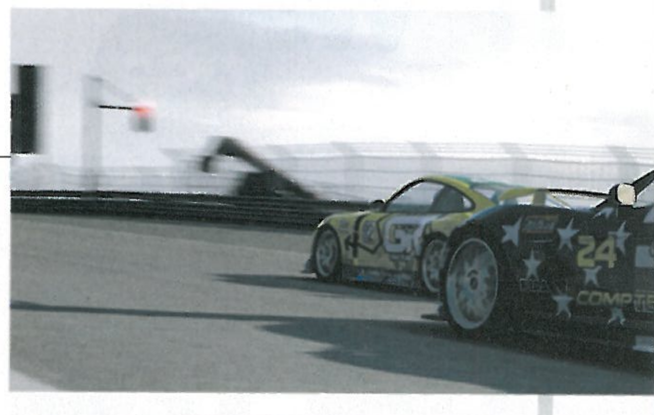




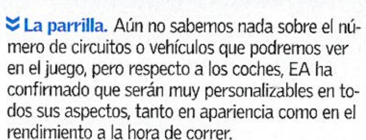
Con casi dos años de desarrollo, EA está siendo ambiciosa para hacer de NFS: Shift un gran simulador de coches







El efecto túnel. A velocidades de infarto se activará un efecto que nubla levemente tu vista y que te hará sentirte dentro del coche más que nunca. Si a esto le unimos el sonido del motor y la completa vista desde el salpicadero, el efecto puede ser realmente inmersivo.



La parrilla. Aún no sabemos nada sobre el número de circuitos o vehículos que podremos ver en el juego, pero respecto a los coches, EA ha confirmado que serán muy personalizables en todos sus aspectos, tanto en apariencia como en el rendimiento a la hora de correr.









NEED FOR SPEED SHIFT

¡NFS SE ACERCA A LA SIMULACIÓN!

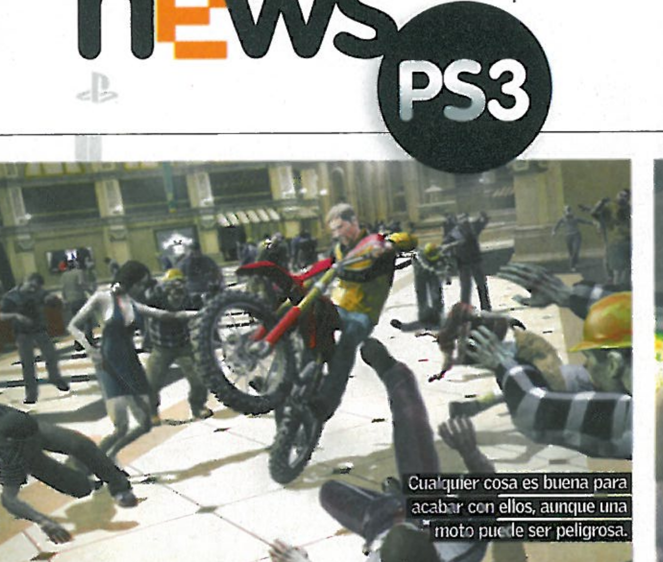
Shift pretende meternos dentro del coche gracias a un sistema de conducción realista basado en la inercia, la percepción de los impactos y la fuerza G

Need For Speed: Shift se convertirá en un punto de inflexión en la saga de conducción de EA. Con este juego, la desarrolladora encargada, **Slightly Mad Studios**, pretende hacer algo ambicioso y por lo que hemos visto puede conseguirlo.

Al menos en términos jugables, ***NFS: Shift*** se acerca mucho a juegos como *Gran Turismo* y se aleja de otros como *NFS Undercover*. Estaremos ante un título exigente por su conducción realista pero accesible gracias a las ayudas a las que tendremos acceso, como la línea de trazada.

Shift busca la simulación en todos los sentidos. Una de las mayores innovaciones que hemos visto es la que pretende acabar con la conducción al estilo *pinball*. Sufriremos mucho las consecuencias de un impacto no sólo en el coche, sino en nuestra vista, ya que la cámara se nublará unos instantes. Si a esto le unimos la visión túnel a altas velocidades, el realismo está más que asegurado.

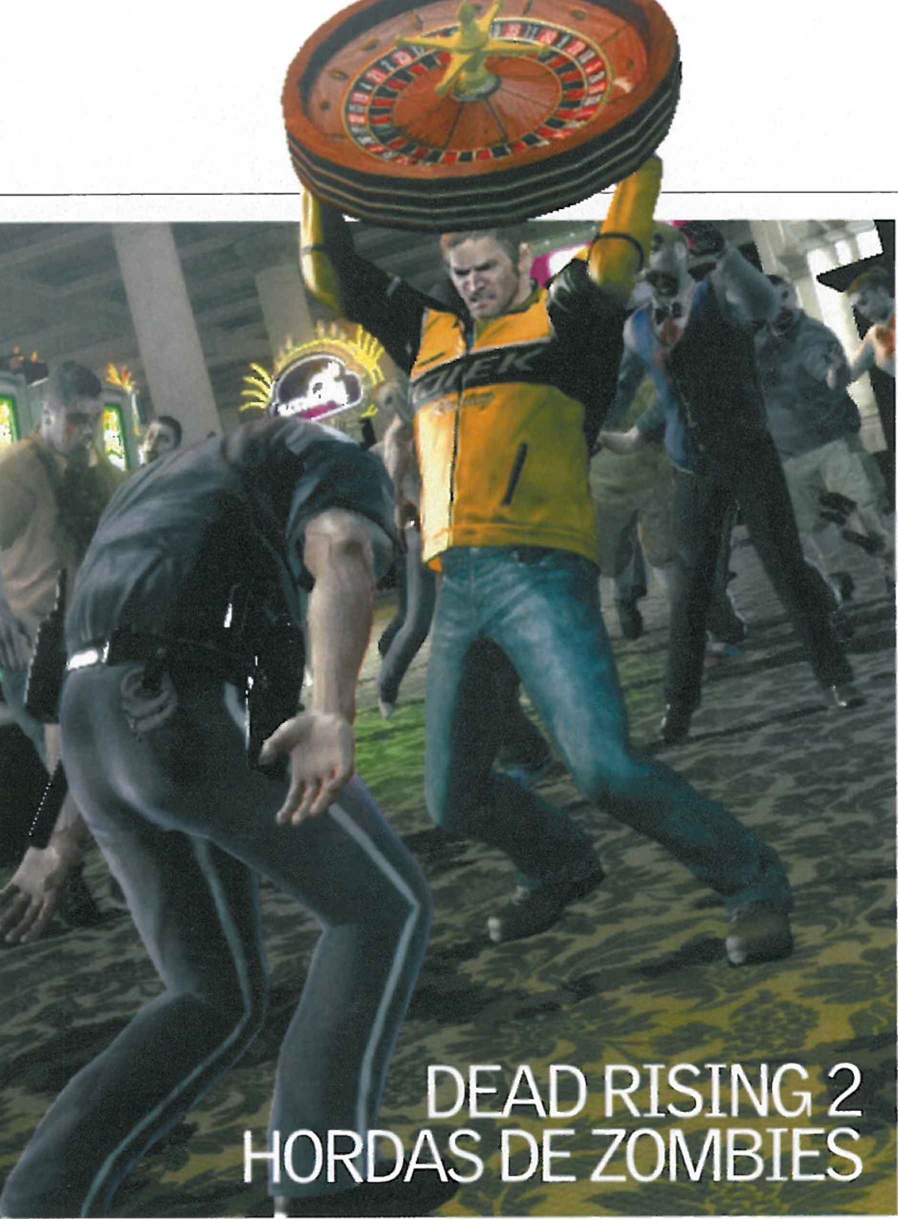
Aún tendremos que esperar hasta el tercer cuatrimestre de este año para poder jugarlo a fondo, pero mantente atento si te gusta la simulación.


Cualquier cosa es buena para acabar con ellos, aunque una moto puede ser peligrosa.


Machácales con lo que puedas. Una de las principales características de Dead Rising 2 es la posibilidad de utilizar casi cualquier objeto que encuentres para golpear a los zombis.


¡Cuidado si te rodean! No son muy inteligentes, pero si te rodean puede ser peligroso. Y en esta segunda parte parece que habrá aún más zombis, así que habrá que andarse con cuidado.





DEAD RISING 2 HORDAS DE ZOMBIES

Capcom anuncia la llegada de Dead Rising 2 a PlayStation 3

Aún no se sabe la fecha de lanzamiento, pero lo que ya tenemos confirmado es que *Dead Rising 2* llegará a **PS3**. Está siendo desarrollado por **Capcom** de manera conjunta con el estudio canadiense **Blue Castle Games** y también está colaborando Keiji Inafune, el director del Departamento de desarrollo e investigación de **Capcom**, responsable de sagas tan reconocidas como *Onimusha* o *Megaman*.

Dead Rising 2 nos sitúa varios años más tarde de la invasión zombi de Willamette en el primer juego. Desafortunadamente el virus no se ha detenido y sigue extendiéndose sin ningún obstáculo por Estados Unidos.

Y ahora nuestro protagonista, que por lo que se ve en las pantallas no será el periodista Frank, se tendrá que enfrentar a miles de zombis en la Ciudad de la Fortuna, una especie de Las Vegas con sus casinos, tragaperras, ruletas y demás.

Sobre la jugabilidad no se sabe nada, aunque por las capturas vemos que mantendrá la misma esencia que la primera parte: docenas de enemigos simultáneos, la posibilidad de utilizar casi cualquier cosa para golpearles o las grandes dosis de humor negro parece que continuarán presentes.

¡Os tendremos informados sobre las novedades que vayan apareciendo!



THE KING OF FIGHTERS XII LLEGARÁ EN JULIO CON UNA RENOVACIÓN TOTAL

Una de las sagas de lucha más longevas en el género de los videojuegos llegará por fin a **PlayStation 3** el próximo julio. Y lo hará con una entrega que según **SNK Playmore** supondrá una gran revolución para la serie. Los personajes que han protagonizado los combates durante los últimos años serán sustituidos por otros nuevos diseñados en alta definición y con unos escenarios hechos cien por cien a mano. Eso sí, se mantendrá la esencia jugable con peleas de tres contra tres en escenarios 2D.



POL
ESPARGARÓ
NOTORIOUS




La personalización será uno de los puntos fuertes de este MotorStorm. Coge un vehículo y ponle lo que quieras, no verás otro igual al tuyo.





MotorStorm Arctic Edge te llevará de nuevo a las superficies extremas



MOTORSTORM ARCTIC EDGE

UN MOTORSTORM EN LA FRÍA TIERRA DE ALASKA

Las carreras más impredecibles, frenéticas y peligrosas llegarán al hielo el próximo otoño. Toda la esencia de MotorStorm por fin en PSP y PlayStation 2.

Por si a alguien le quedaba alguna duda, queda más claro que nunca que con ***MotorStorm*** lo que pretende **Sony C.E.** es ponernos a correr contra las condiciones más extremas. Si ya hemos sentido la tierra seca y las selvas espesas, ahora nos toca pasar frío.

MotorStorm Arctic Edge nos lleva hasta Alaska de la mano de **Bigbig Studios**, creadores de *Pursuit Force*. Volveremos a ver los escenarios extremos ya tradicionales de la serie y a las carreras *Off-road* sin reglas, pero esta vez atravesaremos puentes de hielo que se rompen, esquivaremos avalanchas impredecibles y lucharemos contra las temperaturas bajo cero.

Todo ello con las seis clases diferentes de vehículos que ya conocemos, a las que se unen otras dos especiales para el hielo, el *Snowcat*, un armatoste que atravesará el hielo a la fuerza, y el *Snow Machine*, con el agarre y la precisión necesarias para este tipo de superficie.

Desde las ruedas hasta las pegatinas, todos los modelos serán totalmente personalizables para que tu coche se distinga de los demás. También le podrás poner a prueba en el *ad hoc* de **PlayStation Portable** contra otros ocho jugadores o subir tus tiempos a los *rankings* On-line en **PlayStation 2**.



Hay diferentes superficies, desde el hielo hasta la tierra o los puentes de madera. Ten cuidado al escoger tus ruedas si no quieres acabar en la cuneta.

La elección del vehículo seguirá siendo determinante. Si pilotas un camión nadie te estorbará pero, como todos, también tiene sus puntos débiles.

ABRÍGATE QUE HACE FRÍO. Como puedes ver en el arte del juego, tanto los pilotos como los escenarios mantienen los patrones de los MotorStorm de PS3. Los escenarios casi salvajes, las señalizaciones de peligro, la mezcla de tramos abiertos con otros mucho más angostos... hasta los pilotos llevan el carismático casco que caracteriza a la saga. Sólo que en esta ocasión van mucho más abrigaditos.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS ACTIVISION







« **Alex.** Éste será nuestro protagonista, un joven que descubre que tiene unos poderes sobrehumanos sin saber de dónde le han llegado.

PROTOTYPE SE MUESTRA IN-GAME EN EL CES 2009

Radical Entertainment confirma su salida para este verano

Hacía varios meses que no sabíamos nada de ***Prototype*** para PS3, pero por fin lo vimos en movimiento en el pasado **CES 2009** de Las Vegas.

Prototype nos pone en la piel de Alex, un joven con superpoderes que puede moverse por Manhattan con total libertad, tal y como lo hacemos en un *GTA*. La *demo* que presentó **Radical Entertaiment** hace hincapié en la capacidad de nuestro protagonista para sembrar el caos allá por donde va.

Utilizar sus brazos como armas, lanzar coches por los aires o caminar por las paredes de los edificios son algunas de las cosas que se podrán hacer. Todo ello hará que los militares te ataquen y la gente huya mientras lo destrozas todo. Sin duda será divertido poner Nueva York patas arriba con tus habilidades.





ICE AGE 3

Quedan sólo unos meses para la llegada de la tercera entrega de *Ice Age* a nuestros cines y **Activision** planea lanzar a su vez la versión en videojuego del film. La verdad es que aún no se ha facilitado mucha información sobre el juego, tan sólo que saldrá en verano para las tres consolas de **Sony**.



MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

Otro videojuego basado en película será ***Monstruos Contra Alienígenas***, que llegará este mes de marzo para **PS3** y **PS2**. En él podremos controlar a los cinco protagonistas de la película, cada uno con sus habilidades únicas como escalar por superficies verticales o ralentizar el tiempo, a través de 12 niveles en los que visitaremos algunos de los lugares más llamativos del film.



TRANSFORMERS LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

Muchos personajes, peleas y modo multijugador

Transformers: La Venganza De Los Caídos nos pondrá en la piel de los *Autobots* o los *Decepticons*, en lo que será un título de batallas entre los diferentes *Transformers* que permitirá cambiar entre los modos vehículo y robot en cualquier momento, así como visitar emplazamientos de todo el planeta tan reconocibles como El Cairo y Shangai. Además, **Activision** ha confirmado que el juego contará con un modo multijugador para **PlayStation 3** en el que podremos luchar contra nuestros amigos con nuestro robot favorito.



llega burn day.
la bebida energética
para el día
con algo menos
de cafeína.

37,5% menos cafeína que burn*

*por cada 100 ml





Arkham Asylum se ve lo suficientemente diferente de franquicias muy imitadas como para desarrollar una personalidad propia.



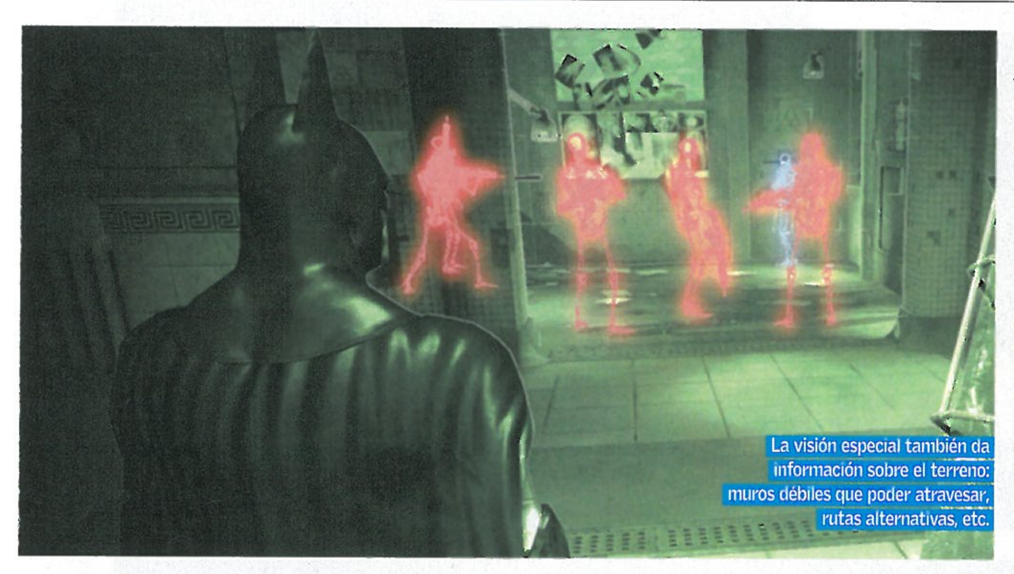
Paul Dini, afamado guionista de cómics, ha participado estrechamente en el desarrollo de la trama de Arkham Asylum.



BATMAN ARKHAM ASYLUM

El Señor de la Noche vuelve al mundo del videojuego, después de algunas excursiones poco acertadas en los últimos tiempos. Y no se nos ocurre mejor escenario que el súper manicomio.

No vamos a lamentar que la última adaptación al cine de *Batman* no viniera acompañada del juego de turno. Ni las prisas ni las presiones propias de estos lanzamientos multimedia le hubieran hecho ningún bien al personaje creado tantas décadas atrás por Bob Kane. Sin embargo, el título que ahora preparan **Rocksteady Studios** y **Eidos**, y que vimos en movimiento unas semanas atrás, parece que sí tiene los ingredientes para hacerle justicia. El juego arranca con *Batman* entregando al *Joker* a las autoridades de *Arkham Asylum*, y muestra cómo todo se convierte pronto en un maquiavélico plan del villano. *Batman* queda atrapado en la isla de *Arkham*, y todos los internos son liberados. A partir de aquí, comienza, dicen, la noche más larga en la vida de *Batman*, quien tendrá que abrirse paso a guantazos, pero también usando sus dotes detectivescas y todos sus *gadgets* habituales en una curiosa mezcla de exploración, investigación, combate brutote y algo de sigilo, plagada de personajes (hasta 16) de los cómics y con un ligero componente *RPG* que permitirá mejorar algunas habilidades y objetos del ya fornido superhéroe.



La visión especial también da información sobre el terreno: muros débiles que poder atravesar, rutas alternativas, etc.





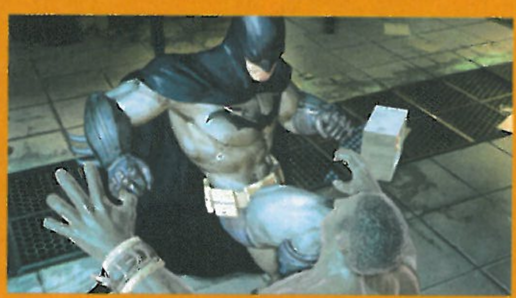


La contundencia de los combates se refuerza con un uso abundante de un slow motion cosmético. Manido, pero efectivo.



Batman detective. Batman investiga gracias a un modo de visión especial, que da información sobre enemigos, pistas y datos hacia el siguiente punto de la historia.



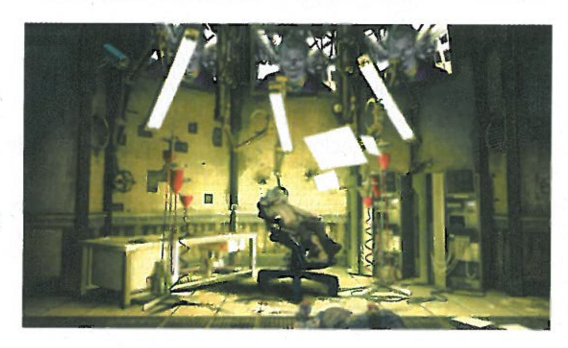


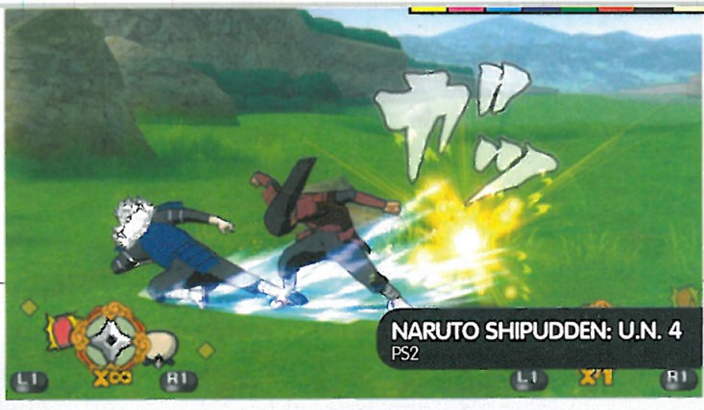


RADIOGRAFÍA DE UN GUANTAZO

Lo que más nos ha impresionado de ***Batman Arkham Asylum***, además del uso extensivo de cachivaches, de poder planear con la capa, de usar el gancho para trepar y acechar enemigos desde las alturas en algunos momentos concretos del juego (con ataques y subterfugios silenciosos propios del personaje), es el sistema de combate: beneficiado por una cámara más lejana que el resto de la acción del juego, se basa en *combos* y contragolpes. Sorprende la contundencia de la acción (*Batman* golpea muy duro) y la enorme variedad de movimientos, en base a posiciones de atacantes y golpe al que se responde, y ejecutados de forma deliciosa y... ¿contundente lo hemos dicho ya?

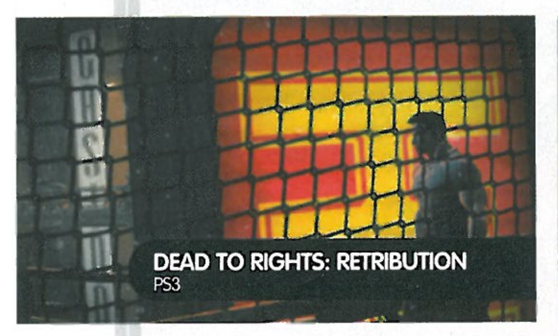
















« Señor de las tinieblas. La segunda entrega de esta saga de estrategia nos pondrá en la piel de un nuevo protagonista que luchará contra un extraño Imperio Romano.

Carreras titánicas. Fuel nos pondrá a conducir vehículos especiales en carreras sin reglas y escenarios enormes que recorrer casi libremente

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE ATARI

La distribuidora presenta su catálogo de lanzamientos para los meses venideros

El primero de ellos representa el regreso a las consolas de un viejo conocido. Se trata de Jack Slate, el protagonista de las dos entregas aparecidas para **PS2** de *Dead To Rights*. Con el subtítulo de ***Retribution***, esta nueva encarnación está programada por **Volatile Games** y volverá a presentarnos un juego de acción en tercera persona en el que las armas de fuego y los movimientos de combate más brutales se alternarán, aunque también existirá la opción de recurrir al mejor amigo de Jack, su perro Shadow. El lanzamiento para **PlayStation 3** está previsto para este año.

Otra saga que regresa es la del incombustible *Naruto*, en esta ocasión para **PS2**. ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4*** aterrizará el próximo mes de mayo para ofrecer el catálogo de personajes más amplio de todas las entregas, además de estar basado en la segunda parte del *anime*. Los combates uno contra uno volverán a ser el eje central, aunque habrá lugar para muchos otros sistemas de juego.

De la mano de **Codemasters** se presenta ***FUEL*** para **PS3**, un juego de conducción todoterreno que promete ambientarse en el escenario más grande jamás visto en un título de estas características, nada menos que 14.400 kilómetros cuadrados. Por último, y también procedente de estos estudios británicos, durante este año la saga ***Overlord*** contará con una secuela en **PlayStation 3**, de nuevo con guión de Rhianna Pratchet, y que se ambientará en una especie de imperio romano alternativo en el que dar rienda suelta a toda la maldad del protagonista.

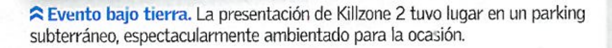

LAS CALLES SON SU
CAMPO DE BATALLA.
EL COCHE SU
ARMA.
VIN DIESEL
WHEELMAN™
A LA VENTA EL 27 DE MARZO
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
MIDWAY
www.wheelmangame.com

news PS3 PS2 PSP

HELGHAST EN MADRID

Guerrilla y Sony C.E. presentaron Killzone 2

El lanzamiento de ***Killzone 2*** en España tuvo unos padrinos de lujo. Herman Hulst (director general de **Guerrilla**) y Jan-Bart van Beek (director de arte), visitaron Madrid el pasado 16 de febrero para presentar a su nueva criatura y desvelarnos algunas de sus claves, como el origen de la ambientación de Helghan (inspirada en las dictaduras militarizadas de Stalin y Hitler). Ante la pregunta de que si veremos un *Killzone* protagonizado por los Helghast, Hulst y van Beek reconocieron haber hablado de ello «pero sería complicado convertirlos en los héroes de un juego». Tampoco quisieron desvelar si trabajan ya en un nuevo *Killzone* para **PSP**, aunque prometieron noticias interesantes para dentro de unos meses. ¿Quizás algún sorprendente contenido descargable para ***Killzone 2***? De momento, son sólo conjeturas. Por ahora, contentémonos con el mejor *shooter* del mercado, ante el que se han rendido ya la prensa de todo el mundo y cientos de miles de usuarios.


Evento bajo tierra. La presentación de Killzone 2 tuvo lugar en un parking subterráneo, espectacularmente ambientado para la ocasión.









¡CONTRA LA CRISIS, REGALOS!

No te pierdas los espectaculares contenidos de la web oficial de Sony

Es la máxima de la página oficial de **PlayStation** (www.playstation.es), que este mes viene más cargada de concursos y promociones que nunca. A falta de dinero, ideas; recompensaremos vuestra creatividad en dos interesantes concursos que tienen como protagonista a nuestro entrañable *Sackboy*.

En el primero el reto consiste en transformaros en el doctor *Frankenstein* por un momento y diseñar vuestro propio héroe de tela cogiendo partes de donde os plazca. En el segundo podréis conseguir unas exclusivas zapatillas *Munich LittleBigPlanet* demostrando vuestras dotes como productor musical. Es tan sencillo como crear un *videoclip* simpático y original que tenga a *Sackboy* como protagonista.

Pero esto no es más que una pequeña parte de lo que el foro de **PlayStation.es** puede ofreceros, así que estad atentos porque surgen concursos como flores en primavera.

Y cómo olvidarnos de Lucas Ordóñez, nuestro joven Carlos Sainz, que tuvo la deferencia de responder, de forma exclusiva, a las preguntas de nuestros foreros para acercarnos, de primera mano, las intensas emociones de las 24 horas de Dubai. Lucas, gracias a **Nissan** y **PlayStation**, participó en la espectacular carrera el mes pasado y su actuación dejó boquiabiertos a propios y extraños. ¡A qué huele un coche de competición o qué se siente al pasar bajo la bandera de cuadros son algunas de las preguntas cuya respuesta sólo podréis encontrar aquí!





FAST AND FURIOUS 6

Nunca una carrera de coches fue tan emocionante y espectacular en tu móvil

Si las películas fueron un éxito total de taquilla, no mucho menos seguidores han conseguido los videojuegos inspirados en las carreras ilegales de coches.

La saga *Fast & Furious* también ha cosechado excelentes resultados en móviles y quizá por ello se hayan atrevido a afrontar el difícil reto de adaptarlo a las 3D. Visto el resultado, sólo podemos felicitarlos, porque tiene bastante mérito lograr en un dispositivo móvil unos gráficos tan logrados y con unos movimientos tan realistas y fluidos. Los coches están perfectamente integrados y los escenarios tienen detalle y cierta variedad. El control es sencillo y muy intuitivo, lógico con unos rivales que no regalan nada y unos recorridos llenos de curvas y dificultades.

Cuenta con dos modos de juego: Carrera Rápida, que son como duelos, y otro gran modo Historia, en el que podremos desbloquear y también mejorar vehículos. Sin duda, lo mejor de 2009 en coches.



SI TE GUSTÓ... FERRARI GT

El otro gran referente en materia de motor en móviles.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS



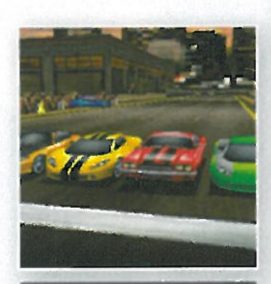
Unos gráficos que superan todo lo conocido en este género en móviles. Espactacular y realista.

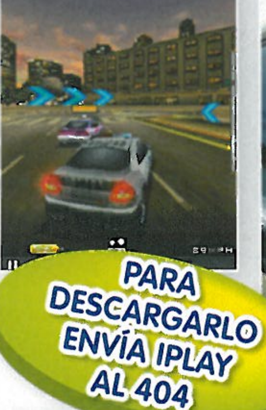


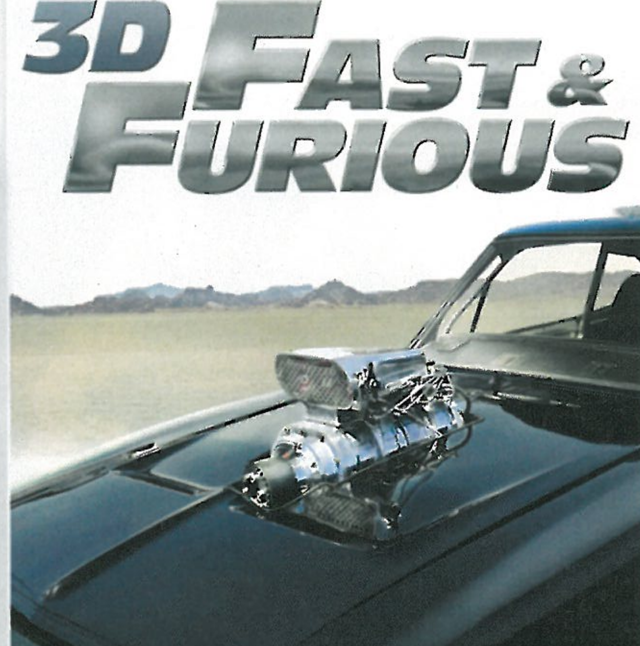
En ocasiones no resulta sencillo encontrar la ruta correcta para sacar ventaja al rival.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,2	8,0	9,1	8,9
Tan buenos y espectaculares que parecen gráficos dignos de una consola portátil.	La verdad es que las melodías no le pegan demasiado al estilo de juego.	Manejable, emocionante y con unos rivales muy rocosos. Con mucho ritmo.	

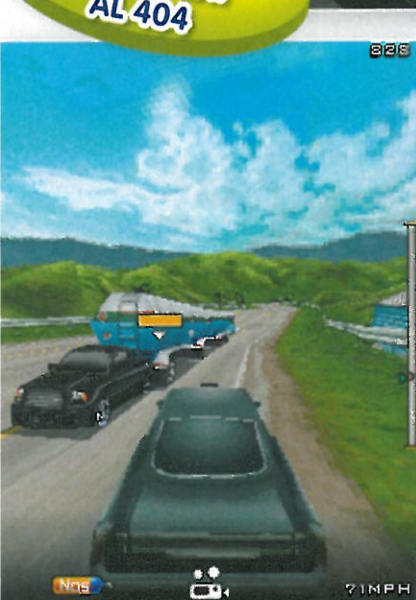


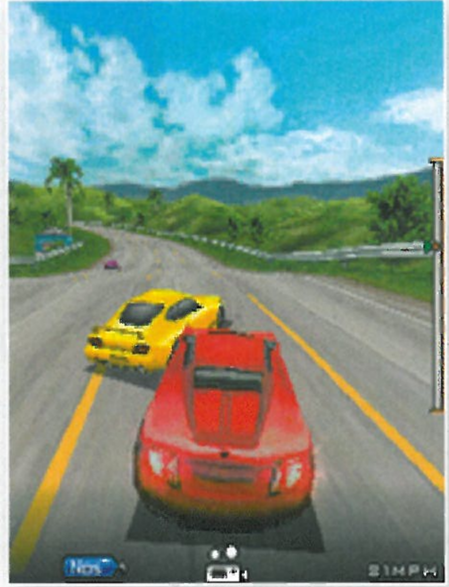






PARA DESCARGARLO ENVÍA IPLAY AL 404







Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



Toda la información en
www.movistar.es



MS. PAC-MAN

Cuando la señora es aún más divertida

Nacida en EE.UU. como una «secuela no autorizada» del clásico *Pacman*, hasta la propia **Namco** acabó por rendirse a los encantos y muy pronto decidió hacerse con los derechos de la coqueta señora de su gran éxito de recreativa. A simple vista, se trataba del mismo juego y sólo cambiaba el aspecto de la protagonista, pero a nadie pareció importarle ese pequeño detalle y, aún hoy, hay quien la prefiere al propio juego original. Para averiguar las razones de su éxito nada mejor que esta extraordinaria versión para móviles, tan fiel y acertada que sorprenderá hasta al más exigente de los fanáticos de la franquicia. Es como volver a plantarse delante de la recreativa y no es exagerado decirlo, porque hasta el sonido es terriblemente parecido. Pero es al jugar cuando quedaremos maravillados, porque es donde han logrado calcar la intensidad y emoción del *arcade* original. No sabemos si serán los años o que de verdad ***Ms. Pacman*** era más complicada que *Pacman*, el caso es que los fantasmas aprietan desde la segunda fase y no nos van a poner las cosas fáciles. Con la práctica se mejora, pero nos costará igualar registros pasados.



SI TE GUSTÓ...
TETRISMANIA
Para los amantes de las secuelas de los clásicos más inmortales.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Toda la diversión y jugabilidad del clásico éxito de recreativa. Supermanejable.
- ↓ El tamaño de pantalla hace aún más difícil calcular la distancia real de los cocos.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,5	9,0	9,0	8,8
Son los mismos de siempre, se mueve de maravilla y sin tirones.	El sonido y las melodías suenan como las de la recreativa. De lo mejor.	La jugabilidad de siempre y también con su famosa dificultad. Bastante divertido.	





1
TRIVIAL PURSUIT
Llegó la hora de demostrar todo lo que sabes.



2
METAL SLUG M4
La guerra que mejores ratos ha hecho pasar a los amantes del género arcade.



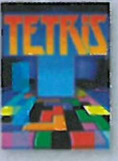
3
CHUCK NORRIS: REPARTIENDO LEÑA
El más duro a mamporro limpio otra vez.



4
LOS SIMPSON EN LA TIERRA DE RASCA Y PICA
Sólo ellos sabrán salir de este atolladero.



5
¿QUIERES SER MILLONARIO? EDICIÓN 2009
El concurso más rico también para tu móvil.



6
TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



7
BLOCK BREAKER DELUXE 2
La versión más actual de uno de los clásicos más veteranos.



8
FIFA 09
El gran fútbol de Electronic Arts marca un gol a sus rivales con esta nueva y divertidísima entrega.



9
PACMAN
El clásico de Namco no se cansa de brindarnos inolvidables momentos de juego.



10
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Konami demuestra una vez más que su juego estrella puede también asombrar en móviles.

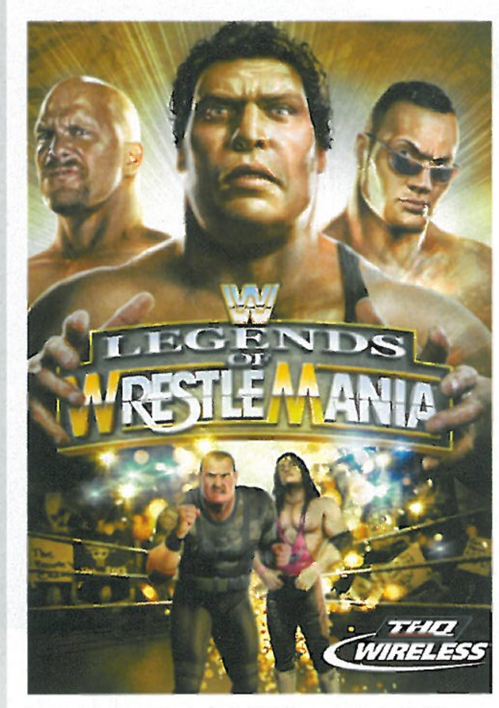
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

NOTICIAS

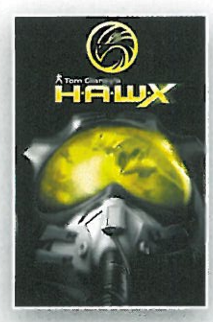


¡DISFRUTA CON WRESTLING LEGENDS EN TU MÓVIL A PARTIR DEL 20 DE MARZO!

¡Revive, reescribe o reinventa los mejores momentos de la historia del *WWE*! ¡Participa en enfrentamientos históricos y decide si recrear el resultado, darle la vuelta o ajustar los parámetros para montar tu propia historia!



Los luchadores más populares y temidos de la televisión se enfrentan ahora también en un espectacular y divertido juego de lucha para móvil en el que aún no hay un favorito claro.



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

El *arcade* de aviones *H.A.W.X.*, inspirado por el escritor Tom Clancy, también contará en breve con una entrega exclusiva para móviles. A los mandos de algunos de los mejores aviones de todos los tiempos, deberemos completar todo tipo de misiones enfrentándonos a rivales dispuestos a acabar con nosotros por tierra, mar y aire. La fórmula elegida es la de *shoot'em-up* y su jugabilidad promete ser antológica.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PlayStation

mundo LBP

Descubre y disfruta de los mejores contenidos

LittleBIGPlanet™

¿Pero qué pensabais, que iba a ser todo pagando? ¡Disfrutad un poco más de los niveles de los demás!

¡Participa campeón!
Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!

¡SE CONFIRMA LBP EN PSP!
Lo habíamos insinuado en el número anterior, pero recientemente Sony lo ha hecho oficial: PSP tendrá antes de final de año, un LBP adaptado. De momento no se ha mostrado ningún tipo de material (mientras que de MotorStorm sí que se han enseñado capturas), ni si tendrá creador o se centrará en el modo Historia, como apuntan los rumores. ¡Sorpresa!

¡EL FUTURO ES NUESTRO!

A falta de novedades oficiales, buenas son las creaciones

Aunque los datos están lejos de ser oficiales, se calcula que existen unos dos millones de usuarios de *LBP*. En este momento, menos de medio año desde el lanzamiento oficial, parece que las novedades en cuanto a contenido empiezan a decrecer: como un estado de crisis, esto está agudizando el ingenio de los jugadores y cada vez encontramos niveles más espectaculares.

En el anterior mes, en la columna critiqué la censura que está cohibiendo a los jugadores. En la página siguiente sin ir más lejos, la propia **Media Molecule** aplaude (y se lamenta) tras ver un nivel inspirado en la saga *Contra*.

De momento, hay que paliar la falta de novedades con los miles de contenidos que se distribuyen diariamente, que para eso están. El mes que viene anunciaremos un concurso interesante, como el propio juego, participativo y jugoso. ¡A ver quién es el valiente!

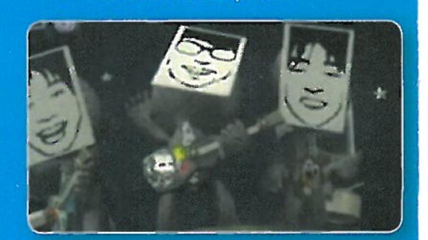
ÚLTIMAS CURIOSIDADES



TRIUNFADOR
LBP ha arrasado en los premios AIAS 2009, con 8 premios, entre ellos mejor juego del año.



3 BEST CRUSADERS
El grupo japonés Best Crusaders se inspira en LBP como ya hicieron los españoles Sin Rumbo. Estos nipones...



opinión

POR **EL HOMBRE ELEFANTE**

¿PERO QUÉ CRISIS?

Febrero no ha sido un mes muy generoso en cuanto a contenido, aunque sí que podemos encontrar algunos disfraces y curiosidades a destacar. Aprovecha para descargar los trajes gratuitos que te falten y espera las próximas novedades.



PERO YO QUIERO JUGAR

LBP jugaba con con tres ases en la manga: personalización, un poderoso editor de niveles inimaginable en consola y resucitar el espíritu de los plataformas 2D. Los jugadores desde un primer momento debían asumir estos tres pilares e ir aprovechando las posibilidades que el juego iba ofreciendo a medida que evolucionaba (desde contenidos descargables, niveles creados por otros usuarios o la parodia sana a base de disfraces y *machinima*). Ahora bien... ¿cuántos jugadores conocéis que no se atreven a desarrollar niveles? ¿O que simplemente les apetece disfrutar de los niveles de forma esporádica? Al jugador debes proporcionarle las herramientas, pero no obligarle a utilizarlas. **Sony** está descuidando aquí un filón muy interesante, publicando niveles oficiales ocasionalmente y de calidad (sin entrar a criticar las fases de los usuarios, algunas magníficas, no cabe duda de que **Media Molecule** tiene la sartén cogida por el mango).

LBP no es solo un juego de plataformas, por supuesto, pero tampoco *Grand Theft Auto* consiste en atropellar civiles a diestro y siniestro y hay una gran cantidad de jugadores que se conforman simplemente con la masacre. El jugador manda y ofertar nunca está de más.

> «Sony debería publicar niveles de calidad»



LO MEJOR GRATIS

1. DISFRAZ DÍA DE LA MARMOTA (GRATIS)
2. DISFRAZ AÑO NUEVO CHINO (GRATIS)
3. DISFRAZ GRAN AZUL (GRATIS)
4. TRAJE SACKBOY TV (GRATIS)



LO + EXTRAÑO

1. PIRATE'S BOOTY (CDUBB024)
2. VERY DEEP SWEET (OSM)
3. WHEEL! OF! POINTS!!! (MRH3ROMAN24)
4. EASY JOKER COSTUME (LORDWRATH 13)
5. SECRET CAR GARAGE (CONVERTACTION)

LOS MEJORES NIVELES

1. DEATH TOWER & THE PRINCESS'S HEART — STIK
2. EARTHQUAKE EVASION — THE KILLIAN
3. FUNK BUS — MARSHU
4. THE LITTLE BIG QUEST — RIGZZ
5. STAR WARS EMPIRE STRIKES SACK — STUBACCA

LITTLE BIG CONTRA

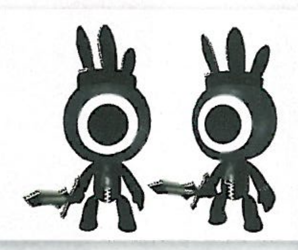
Uno de los mejores niveles de la historia de LBP, el Contra original al completo, diseñado por un grupo de foreros de Neo-GAF. Hasta los chicos de MM se han quedado impresionados.







NOVEDADES EN EL BAZAR



1 PATAPON
(Disfraz 1,99 €)
Con motivo del lanzamiento de Patapon 2 para PSP, Sony publica unos simpáticos trajes monocromo.



2 HELGHAST
(Disfraz, precio sin confirmar)
Killzone 2 es el juego de moda en Sony y no podía faltar su representación. Sackboy, eso sí.



3 TOMAS SEVCHENKO
(Disfraz, precio sin confirmar)
No, no es un jugador de fútbol, es el protagonista del Killzone 2. Para acompañar al Helghast.

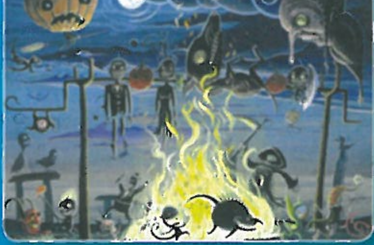


4 KAI
(Disfraz, 1,99€)
La hermana «cortita» de Nariko en Heavenly Sword ya está aquí para hacerle compañía.



5 DISFRAZ BUZZ!
(Disfraz, 1,99€)
Buzz ya tiene representación en LBP. La forma más sencilla de disfrazar a Sackboy de Jordi Hurtado.

2 JOE VAUX, TRABAJA EN LBP
El artista y miembro del equipo de Padre de Familia, prepara un nivel gratuito para descarga.



4 LBP DA EL CANTE
Fondo para SingStar inspirado en LBP: a falta de poder cantar a los Beatles, menos es nada.





PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SS Clásicos**.

Sebas nos cuenta que a menudo queda con su amigo Dani para cantar Let me out de Dover al más puro estilo rockero.



¡GANA UN SINGSTAR!
Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



SONGPACK BRITNEY SPEARS

1. I LOVE ROCK'N ROLL
2. STRONGER
3. OOPS! I DID IT AGAIN
4. (YOU DRIVE ME) CRAZY
5. BORN TO MAKE YOU HAPPY

LAS + SOLICITADAS

1. Y NOS DIERON LAS DIEZ — JOAQUÍN SABINA
2. LA CASA POR EL TEJADO — FITO Y FITIPALDIS
3. AHÍ ESTÁS TÚ — CHAMBAO
4. QUIÉREME — ANDY Y LUCAS
5. NADA QUE PERDER — CONCHITA

CANCIONES A DÚO

2 THE RIVER — GOOD CHARLOTTE
2 QUIÉREME — ANDY & LUCAS
3 ESTOY POR TI — AMISTADES PELIGROSAS
4 PIPES OF PEACE — PAUL MCCARTNEY

LOS PREFERIDOS SS

2 SINGSTAR VOL. 3 — ANNA
2 SINGSTAR EDAD DE ORO POP ESPAÑOL — JOHN TONES
3 SINGSTAR — LUCÍA
4 SINGSTAR '80S — THE ELF
5 SINGSTAR SONGPACK BRITNEY SPEARS — LAST MONKEY

LA ESTADÍSTICA
ASÍ SOMOS

En la web de SingStar han clasificado a los que jugamos a ser estrellas del cante como rockeros, divos, gritones, raperos, indies... En PlayStation Revista Oficial hay de todo, pero ganan los rockeros...

Rockeros (55%)
Gritones (35%)
Div@s (10%)

DUETOS SEXYS



1 **TSHANABAP**
The sweet escape (Gwen Stefani...)
¿Enfermeras de Silent Hill? No, son guapas, sexys (véase el liguero de las medias) y te curarán todos los males.





KAYLA & SARAH
Beep (The Pussycat Dolls)
Estas dos chicas prefieren el rollo manga picarón, atención a las coletitas de la de azul...





STREETDEVIL
Put your record on (Corinne Bailey)
Sin disfraces, sin adornos... ellas son guapas de serie y sí, ¡también bailan que quitan el hipo!





CRISWELLIOUS
CrushCrushCrush (Paramore)
Son más normalitas, pero tienen su aquel; hacen un bailecito, juntan las caritas, guiñan mirando a cámara...

cantos de sirena

POR **ANNA**

REINA CON CORONA

Si una lagrimita me caía por la mejilla al ver a finales del pasado año en la *Store* de *SingStar* dos *songpacks* de *Queen*, imagina los lagrimones que se me han caído al saber que **Sony** lanza en marzo un título en exclusiva del grupo liderado por el inmortal rey del *rock*, Freddie Mercury. No sabes la de veces que he destrozado la genial *Crazy Little Thing Called Love* o la aún mejor *Another One Bites The Dust*, y la de veces que he animado una fiesta con *We Will Rock You*... Ahora tengo más donde elegir, y es que la versión de **PS3** de *SingStar Queen* incluye 25 grandes éxitos (la de **PS2**, sólo 20) de la talla de *Bicycle Race, Play The Game, Killer Queen,* sin olvidar los archiconocidos temas, claro. Y lo mejor

«La de veces que he animado una fiesta con Queen»

de todo, no es sólo poder cantar las canciones del rey, si no ver los vídeos originales cantados por el auténtico... y no por Paul Rodgers. Oye, que el «muchacho» lo hace bien y tiene su carrera como ex cantante y guitarrista de *Free* y *Bad Company*, pero Mercury es único e inigualable (más lágrimas, pero de desilusión, por recordar el pasado 25 de octubre el concierto de *Queen,* en el Palacio de los Deportes de Madrid); sin él Queen es como una reina sin corona...

DONDE TE LLEVE UN BESO...



...AHORA TAMBIÉN PODRÁS LLEVAR TU DRX BOX.





En el interior de las cajas de **Durex Love o Fantasy**, encontrarás una **DRX Box**. Para que puedas llevar siempre contigo los **condones extralubricados** que te permiten disfrutar de las **mayores sensaciones**. Para que vayas donde vayas, y por muy lejos que llegues, te acompañe siempre la **máxima protección**.



CPSP 0833 CAT

www.soyunmuaker.com

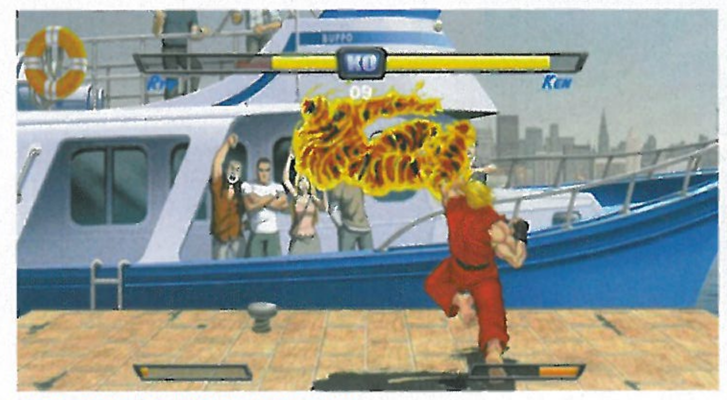
PlayStation store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation

JUEGOS DESCARGABLES PS3



NOBY NOBY BOY
(Namco Bandai, 3,99 €)
Llega la nueva locura del creador de Katamari Damacy en exclusiva para la tienda On-line de PlayStation. Tan original y refrescante que tendrás que probarlo por ti mismo para descubrir su novedosa mecánica de juego.



STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
(Capcom, 14,99 €)
Por fin, tras varios meses de espera y retrasos varios, llega a la Store Europea la «actualización» de uno de los juegos de lucha más famosos de la historia. Gráficos redibujados y la jugabilidad de siempre.



WATCHMEN: EL FIN ESTÁ CERCA
(Warner Bros, 14,99 €)
Coincidiendo con el estreno de una de las películas más esperadas de la historia del cine, llega su adaptación al videojuego. Una «precuela» de lo que podemos ver en la gran pantalla en forma de beat´em-up.



LOS MEJORES VÍDEOS



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

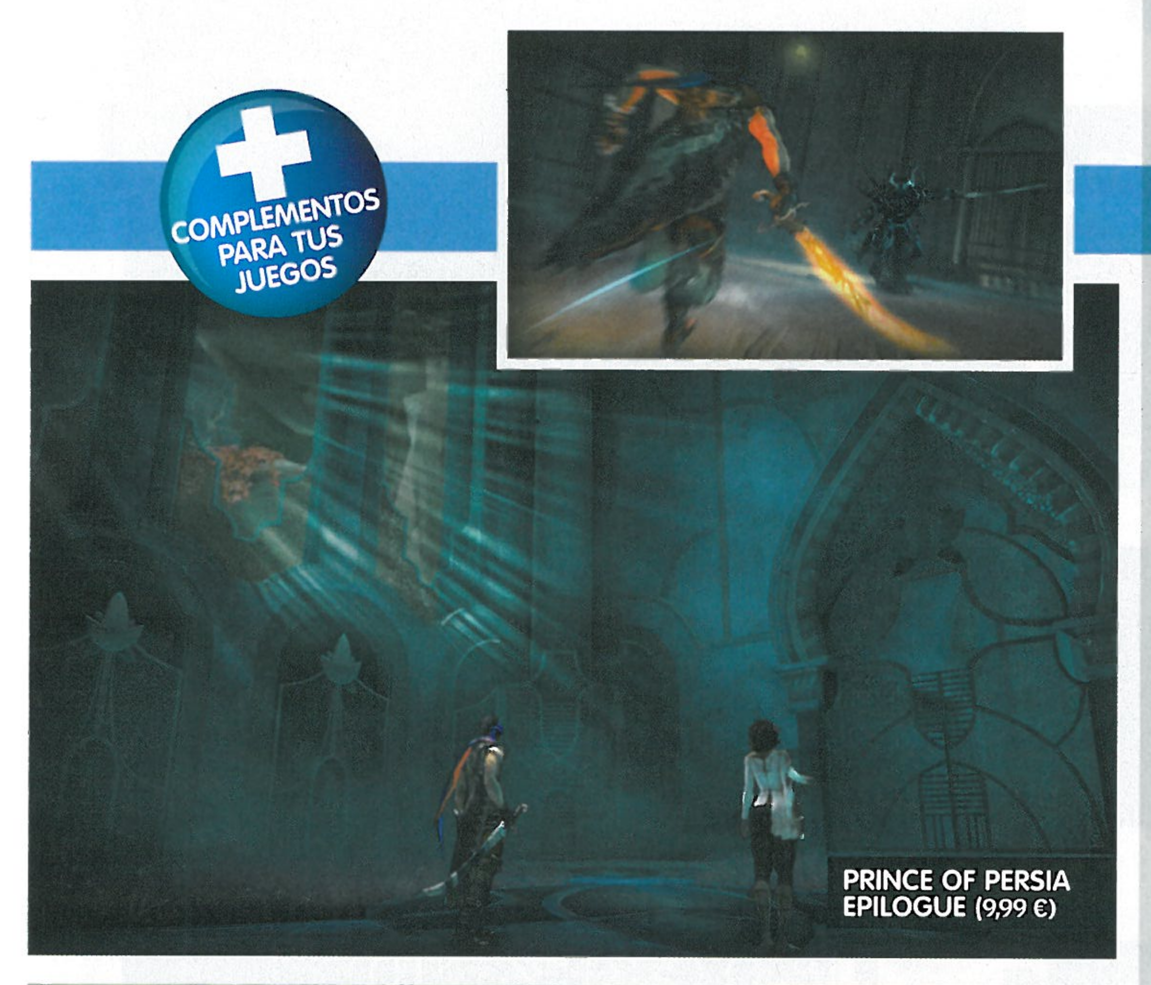


DISGAEA 3



MINI NINJAS

COMPLEMENTOS PARA TUS JUEGOS


PRINCE OF PERSIA EPILOGUE (9,99 €)


NARUTO ULTIMATE NINJA STORM «STORM PACK 7» (Gratis)


BURNOUT PARADISE TOY CAR PACK (12,99 €)

MÁS COMPLEMENTOS

- **STREET FIGHTER IV «MUJERES FATALES»** 3,99 €
- **MIRROR'S EDGE TIME TRIAL PACK** 7,99 €
- **SKATE 2 «FANTASY PLAZA PACK»** 3,99 €
- **BUZZ! «CONCURSO DEL AÑO»** 4,99 €
- **STREET FIGHTER IV «PELEONES»** 3,99 €
- **E.S.D.L.A. LA CONQUISTA CONTENIDO NUEVO** 7,99 €
- **LUMINES SUPERNOVA: CLASSIC PACK** 3,99 €



DEMOS


SUPERSONIC ACROBATIC ROCKET-POWERED BATTLE-CARS
Arcade


MOTORSTORM PACIFIC RIFT
Conducción


TOM CLANCY'S H.A.W.X.
Simulador


WATCHMEN: EL FIN ESTÁ CERCA
Acción


WANTED
Shooter


WWE: LEGENDS OF WRESTLEMANIA
Lucha





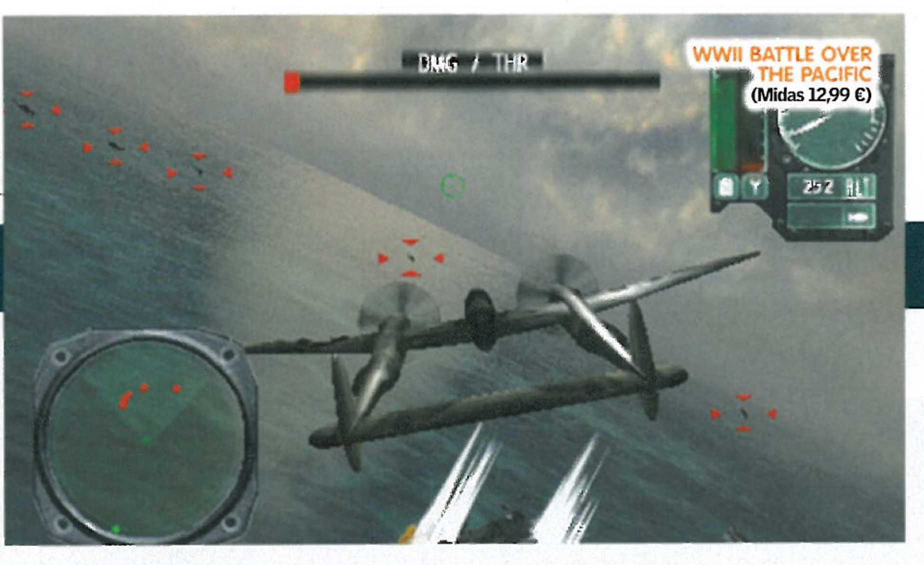
JUEGOS DESCARGABLES PSP



SPECTRAL VS GENERATION
(Midas, 12,99 €)



NO GRAVITY: THE PLAGUE OF MIND
(Anozor 9,99 €)



WWII BATTLE OVER THE PACIFIC
(Midas 12,99 €)



INTERNATIONAL ATHLETICS
(Ghostlight, 14,99 €)



GENERATION OF CHAOS
(Midas, 12,99 €)



WORLD OF POOL
(Ghostlight, 9,99 €)

STATESHIFT
(Midas, 12,99 €)

DEMOS





RESISTANCE RETRIBUTION
Shooter





DIG OUT YOUR SOUL- OASIS – 17.99€
- *AINT GOT NOTHING* - 1.99 €
- *FALLING DOWN* - 1.99 €
- *(GET OFF YOUR) HIGH HORSE* - 1.99 €
- *I'M OUTTA TIME* - 1.99 €
- *SOLDIER ON*- 1.99 €
- *THE NATURE OF REALITY* - 1.99 €
- *THE TURNING* - 1.99 €
- *TO BE WHERE THERE IS LIFE* - 1.99 €

ACCOUSTIC TRACK PACK – 5.49€
- *DRIVE* INCUBUS - 1.99 €
- *NEW SLANG* THE SHINS - 1.99 €
- *WONDERWALL* RYAN ADAMS - 1.99 €

SOUTHERN ROCK TRACK PACK – 5.49€

WINGS TRACK PACK – 5.49€
- *JUNIOR'S FARM* - 1.99 €
- *JET* - 1.99 €
- *HI, HI, HI* - 1.99 €

BOB SEGER TRACK PACK – 5.49€
- *OLD TIME ROCK AND ROLL* - 1.99 €
- *HER STRUT*- 1.99 €
- *GET OUT OF DENVER* - 1.99 €

EUROPEAN TRACK PACK – 5.49€
- *IN THE SHADOWS* RASMUS - 1.99 €
- *C'EST COMME ÇA* RITA MITSUKO - 1.99 €
- *BREAK IT OUT* VANILLA SKY - 1.99 €

ROCKBAND

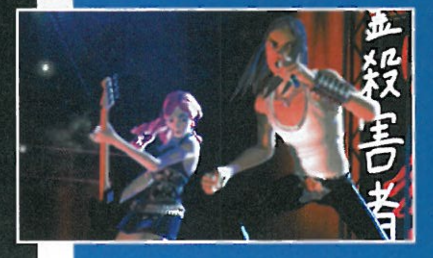
THE FRATELLIS PACK – 3.99€
- *FLATHEAD* - 1.49 €
- *HENRIETTA* - 1.49 €
- *CREEPING UP THE BACK STAIRS* - 1.49 €

ALT COUNTRY PACK – 6.59€
- *3 DIMES DOWN* DRIVE BY TRUCKERS 1.49 €
- *CAN'T LET GO* LUCINDA WILLIAMS - 1.49 €
- *PEOPLE GOT A LOT OF NERVE* NEKO CASE - 1.49 €
- *TIME BOMB (LIVE)* OLD 97S - 1.49 €
- *SATELLITE RADIO* STEVE EARLE - 1.49 €



JIMMY EAT WORLD PACK – 3.99€
- *FUTURES* - 1.49 €
- *LUCKY DENVER MINT* - 1.49 €
- *SWEETNESS* - 1.49 €

CANCIONES INDIVIDUALES
- *WASTED AGAIN* TURBONEGRO - 1.49 €
- *BLACK SUNSHINE* WHITE ZOMBIE - 1.49 €
- *MORE HUMAN TAN HUMAN* WHITE ZOMBIE - 1.49 €
- *PICK UP THE PIECES* AVERAGE WHITE BAND - 1.49 €
- *NEW* NO DOUBT - 1.49 € €





WATCHMEN EL FIN ESTÁ CERCA

Rorschach y Nite Owl II protagonizan un brawler de corte clásico

En plena fiebre *Watchmen*, nos llega esta producción de **Warner Bros Interactive**, que hará las delicias de los fans de los *brawlers* clásicos como *Streets Of Rage*, y que pondrá de los nervios a los integristas de la obra de Alan Moore. Sin entrar en polémicas, lo cierto es que ***El Fin Está Cerca*** (exótico nombre, por cierto) es un verdadero festín para la vista y los pulgares. Con unas animaciones y un uso de la luz impresionantes, permitirá a dos jugadores unir sus fuerzas (en cooperativo *Off-line*) para repartir justicia de la forma más cazurra. Sobre todo en el caso de Rorschach, resolutivo en sus formas hasta alcanzar el sadismo con golpes aterradores.

Esta primera entrega de *Watchmen* (la segunda llegará en los próximos meses) se compone de seis capítulos que os enfrentarán a presidiarios, moteros y demás coyotes. Ya está disponible en *PlayStation Store* por 14.99€. ¡Buena caza! **NEMESIS.**


Reparte justicia y muchos mamporros



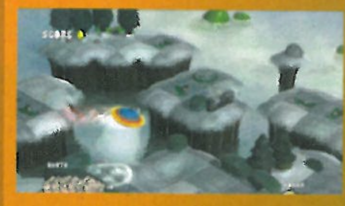


RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC

Llega a PSN el disparatado título de lucha fiestera

Mark Healey creó, en 2005 y en los ratos libres que le dejaba su trabajo para **Lionhead Studios**, el *party game* de combate ***Rag Doll Kung Fu***, histórico por ser el primer juego *third party* que fue distribuido a través de la plataforma *Steam* de **Valve**. Healey dejaría **Lionhead** más adelante para crear el estudio *Media Molecule* y el revolucionario *Little Big Planet*, pero lo que nos interesa aquí es que su ***Rag Doll Kung Fu*** ha sido rehecho para **PS3**, conservando toda su furia paródica y su delirante sistema de juego basado en la acción constante y el ataque frenético. Protagonizado por muñecos de plástico que se controlan de forma intuitiva con los *sticks*, quizás la gran novedad de esta versión esté en el uso del sensor de movimiento del *Sixaxis*, que permite potenciar *combos* con movimientos del mando. **JOHN TONES**

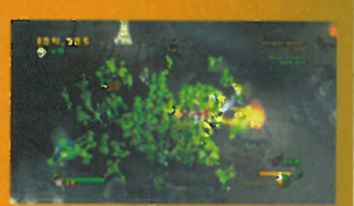




UN OVNI HACIENDO DE PASTOR

Folck! es la particular propuesta de **Proper Games** y **Capcom** para engrosar el catálogo de juegos descargables de **PlayStation 3**. Un platillo volante como los de antes que deberá llevar a todo tipo de animales hasta su nave nodriza, aunque por el camino de los enrevesados niveles tendrá que hacer frente a diferentes peligros.





CIENTOS DE ZOMBIS EN TU PANTALLA

Burn Zombie Burn! es el peculiar nombre de este *shooter* en tercera persona desarrollado por **DoubleSix**. Siguiendo la tradición de las películas de género clásicas, el jugador deberá enfrentarse a hordas de estos «no-muertos» a través de niveles en forma de arena. El fuego será tu arma fundamental en este alocado juego.



LOS GUSANOS ATACAN DE NUEVO

Se trata sin duda de uno de los clásicos de su género y una de las mejores experiencias multijugador que se pueden encontrar en consola. Los protagonistas de ***Worms*** regresan para vistar la *Store* de la mano de **Codemasters**. Combates bidimensionales con gran variedad de armas.







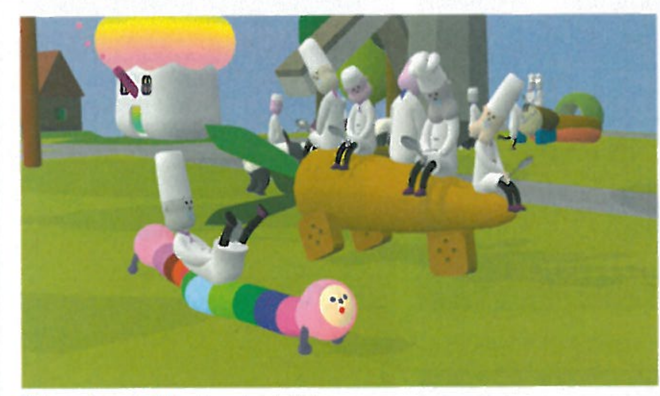
Según vayas jugando, el cuerpo de tu amiga Girl se irá estirando y alcanzará nuevos planetas que quedarán desbloqueados para los jugadores de todo el mundo.







3,99 €



Seres innombrables. Lo mejor de Noby Noby Boy es la abundante galería de seres y vehículos que trotan por los escenarios.

Superfollón. El hecho de que a un mismo botón se le adjudiquen tres acciones distintas provocará pequeños líos.

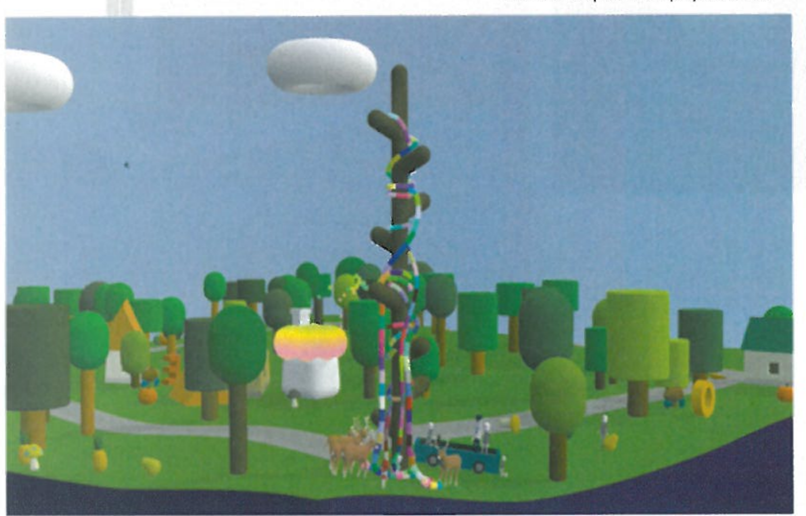
TEST

NOBY NOBY BOY

Estira, estira que no se rompe

Quizás el secreto de la singularidad del diseñador japonés **Keita Takahashi** es que no juega a videojuegos, según confesión propia. Por eso, todos los suyos tienen mecánicas tan marcianas e innovadoras: no parten de ideas preconcebidas. Ya pasaba con *Katamari Damacy*, la chifladura para **PS2** que tan buen provecho sacaba de los *sticks* del *DualShock* y que impresionó a medio mundo con su estética desquiciada, su humor imposible y su infecciosa banda sonora. Un poco de todo ello permanece en ***Noby Noby Boy***, su aún más extravagante título descargable para **PS3**, y que exige algo de paciencia al jugador para mostrar todo su encanto. Su protagonista, *Boy*, es una especie de niño serpentina cubierto de papel estampado, que devora todo lo que se cruza en el colorido mundo donde está su casa y cuya longitud se puede controlar a duras penas con los dos *sticks*. Con uno mueve la cabeza y con otro los cuartos traseros. Para avanzar en el juego, *Boy* puede tanto atrapar los objetos con los que se cruza como devorarlos, asimilarlos y luego expulsarlos, mezclados entre sí. El objetivo es lo de menos: lo importante es investigar y dejarse llevar por una mecánica y una estética que parecen salidas de otro planeta. **JOHN TONES**

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **NAMCO BANDAI**
ON-LINE **SÍ (RANKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **360MB**





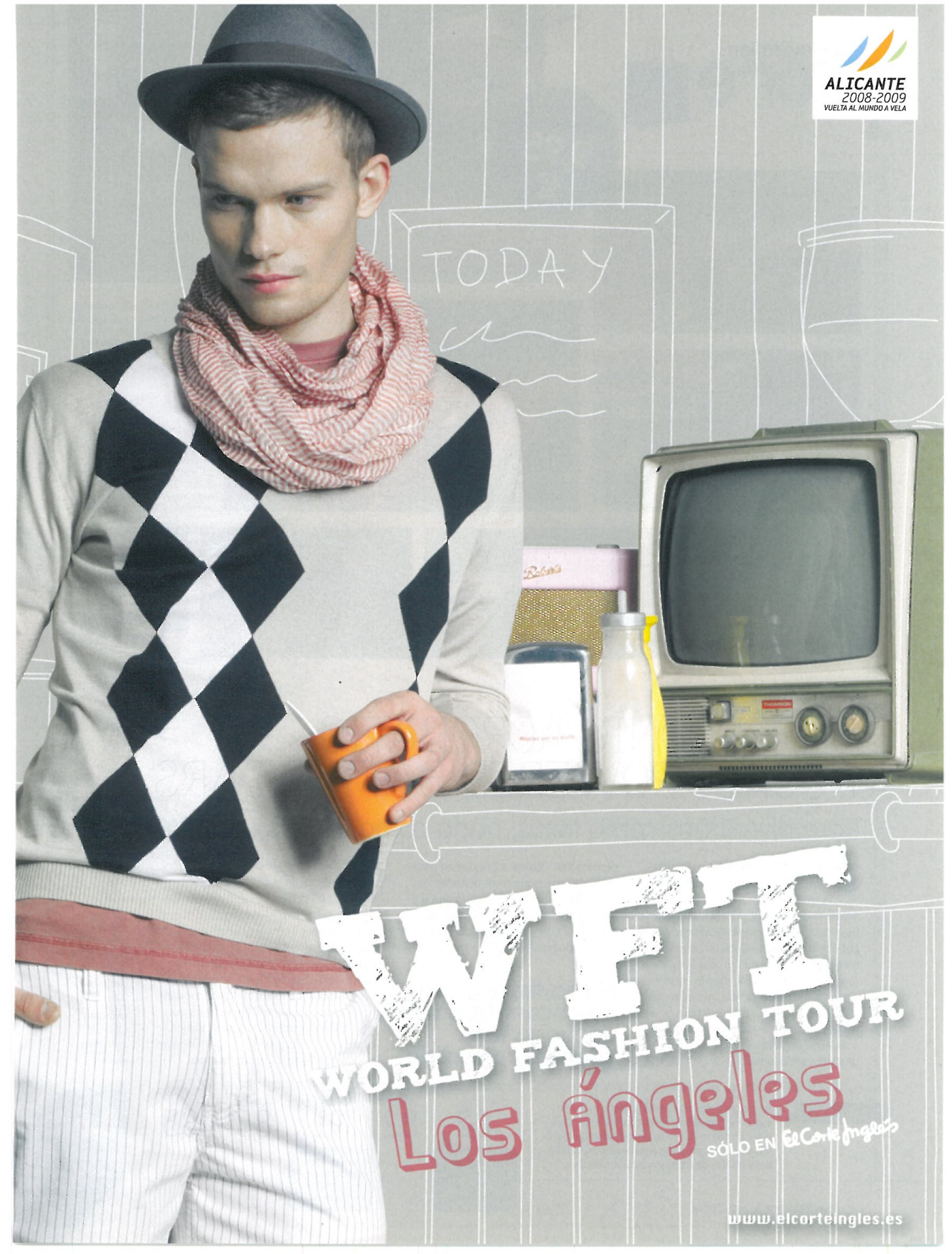
evaluación

Algún problema con el control del juego y el hecho de que no esté nada claro, a fin de cuentas, qué demonios hay que hacer en Noby Noby Boy, no deberían impedirte disfrutar de este excéntrico juego descargable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,5	7,5	6,0	6,0	7,5

A pesar de la originalidad, carecen de la chispa loca de Katamari Damacy.

Algo liosa por una parte, pero sencilla y relajante por otra. Imposible de explicar.



ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
TODAY
WFT
WORLD FASHION TOUR
Los ángeles
SÓLO EN El Corte Inglés
www.elcorteingles.es







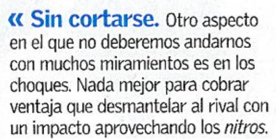
9,95 €







Remates. Aunque al principio parecía pura chulería, con el paso de las partidas descubrimos la importancia de saber realizar todo tipo de piruetas para lograr remates impensables. Imprescindible el tutorial.



Sin cortarse. Otro aspecto en el que no deberemos andarnos con muchos miramientos es en los choques. Nada mejor para cobrar ventaja que desmantelar al rival con un impacto aprovechando los *nitros*.









TEST

SUPERSONIC ACROBATIC ROCKET-POWERED BATTLE-CARS

Para divertirnos como locos, nada como lo más sencillo

De vez en cuando a los programadores se les enciende la luz y vuelven a deslumbrarnos con un juego simple pero capaz de divertir a cualquiera. Es el caso de ***Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars***, un nombre kilómetrico para un juego tan sencillo que muchos creerán haberlo jugado antes en algún momento de su vida... y seguro que no les falta razón. Lo que es seguro es que los posibles antecesores no llegaron nunca a alcanzar las cotas de jugabilidad, variedad y diversión logradas por este juego descargable. Control sencillo, gran diversidad de minijuegos, retos de todos los estilos, una intensidad de juego brutal y una jugabilidad al alcance de cualquier público. Aunque se trate de un juego protagonizado por coches, lo cierto es que se trata de un *arcade* frenético con el fútbol como pretexto en el que deberemos superar toda clase de retos. Cada prueba conseguida nos permitirá desbloquear nuevas competiciones y obtener nuevos vehículos con los que afrontar exigencias cada vez más importantes. Cuenta con pruebas y torneos *On-line* para hasta ocho jugadores y también un modo multijugador para hasta cuatro jugadores simultáneos que, en condiciones normales, serán las modalidades más divertidas y las que alargarán la vida de este gran *arcade*. **DE LÚCAR**

Hacia tiempo que no encontrábamos un juego tan intenso y divertido



COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
PSYONIX STUDIOS
ON-LINE
SÍ
JUGADORES
X8
TEXTO
CASTELLANO
RESOLUCIÓN
720P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
180 MB

evaluación

A primera vista nos pareció un juego más y no especialmente dotado, pero después de unas partidas hay que rendirse a su jugabilidad y al gran provecho que han sacado los programadores a su idea de juego. Muy divertido y altamente adictivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,2	9,1	8,5	8,5	8,6

Gráficos: Son sencillos y coloridos, pero nada deslumbrantes. Se mueve muy bien.

Jugabilidad: Divertido, variado, emocionante y con una jugabilidad al alcance de todo el mundo.

PlayStation Revista Oficial

¡Exclusiva!

SABOTEUR

PS3

LA VICTORIA SOBRE LAS TROPAS ALEMANAS SE GESTÓ EN LAS SOMBRAS. DESCUBRE CÓMO ES LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN DE EA.

Hasta el hombre más corriente tiene madera de héroe. Las circunstancias nos empujan a realizar actos de un valor inimaginable. Así sucedió en la II GM, y no sólo en el campo de batalla. Tras las líneas enemigas, hombres y mujeres sacrificaron su vida en aras de la libertad, y la vida de uno de ellos ha sido el germen sobre el que se ha construido la nueva producción de **Pandemic**, el espectacular juego de acción en tercera persona que revolucionará este 2009.

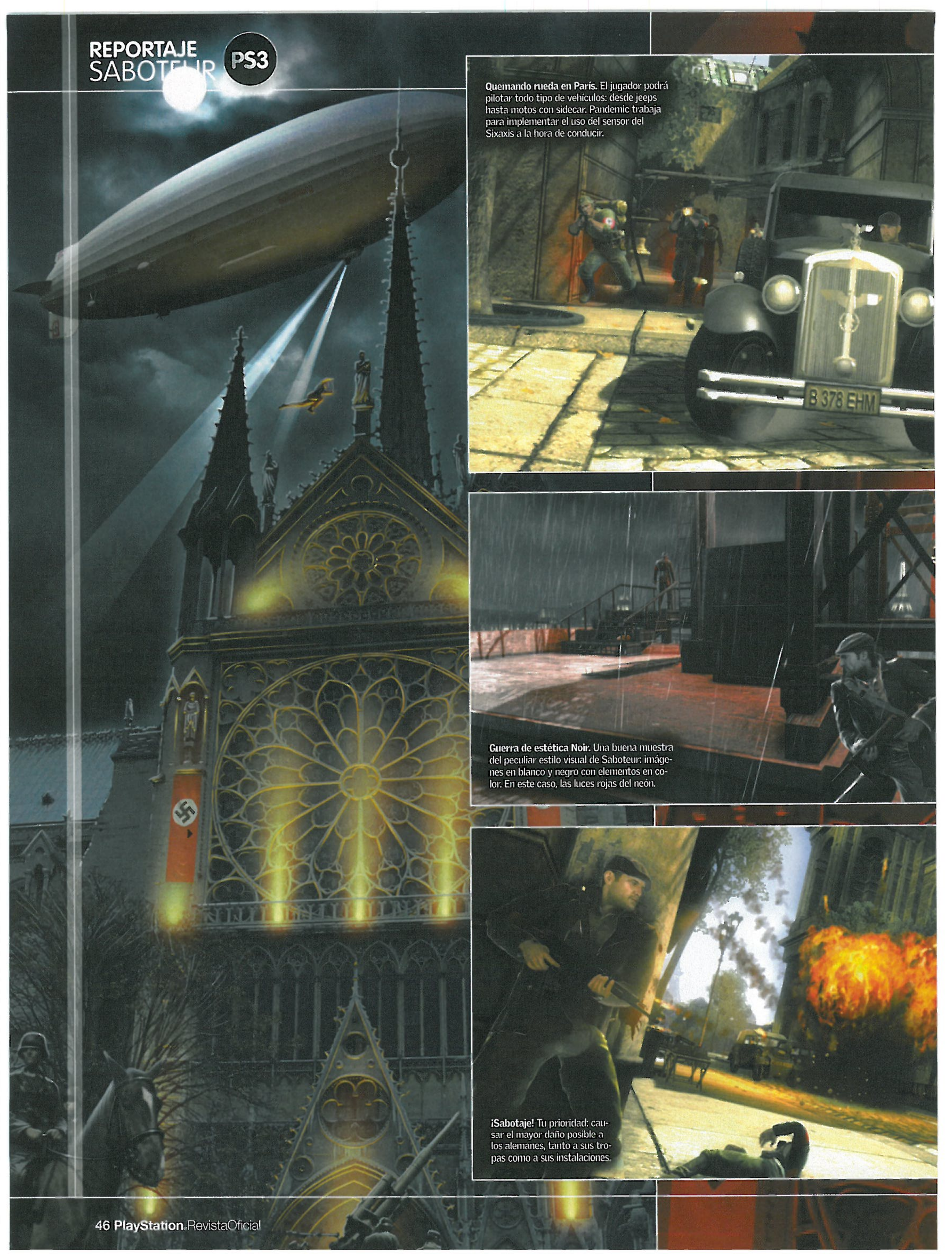
Fue Tom French, *Lead Designer* de ***Saboteur***, quien nos desveló la figura de William Grover-Williams (1903-1945), antiguo piloto de carreras y posteriormente espía y saboteador en la Francia Ocupada, detenido y ejecutado por los nazis. La historia de Williams, asombrosa pero real, supuso el cimiento para construir a Sean Devlin, el héroe de ***Saboteur***, un antiguo conductor de camiones que se convierte en la mayor pesadilla de los nazis, dinamitando instalaciones, ejecutando oficiales alemanes y colaborando activamente con la Resistencia Francesa. Todo ello en un entorno abierto, al estilo *sandbox*, que recrea fielmente el París de la época (un 60% de la acción del juego se desarrollará allí), aunque también tendrás ocasión de combatir en la costa y la campiña francesa, e incluso en la propia Alemania. ¡Adolfo, tiembla!



El muerto al hoyo y el vivo... al bollo. Esta imagen nos da una pista sobre la interacción que va a tener Sean con algunos personajes NPC del juego. La muchacha parece limpia.

Tiro al teutón. «Queríamos imprimir una mecánica muy dinámica, como la de un FPS, aunque fuera un juego en 3ª persona» nos comentó Tom French, lead designer del juego.

A esta ronda invito yo. Una estampa que parece sacada de los cómics de El Bruto. Un bar, unos nazis, y algo de pelea para despertar la sed. Ojo al alemán picarón y la camarera.



Quemando rueda en París. El jugador podrá pilotar todo tipo de vehículos: desde jeeps hasta motos con sidecar. Pandemic trabaja para implementar el uso del sensor del Sixaxis a la hora de conducir.

Guerra de estética Noir. Una buena muestra del peculiar estilo visual de Saboteur: imágenes en blanco y negro con elementos en color. En este caso, las luces rojas del neón.

¡Sabotaje! Tu prioridad: causar el mayor daño posible a los alemanes, tanto a sus tropas como a sus instalaciones.





TOM FRENCH, EL HOMBRE

El Lead Designer de Saboteur voló desde las oficinas de Pandemic en Los Angeles hasta Londres sólo para enseñarnos, en la oficinas de EA, y en rigurosa exclusiva, la primera versión Alpha del juego. Nosotros se lo agradecimos con un ejemplar de nuestro anterior número y unos sonoros vítores. Gracias Tom, eres un crack.



Un París en Blanco y negro... o casi

Como podéis apreciar por las pantallas que acompañan este texto, la estética de ***Saboteur*** es muy particular: gráficos en blanco y negro con destellos de color. ¿Una frivolidad para engatusar al espectador? Bueno, hay que reconocer que el efecto es deslumbrante, al resaltar con color determinados elementos, como los brazaletes con esvásticas de los alemanes, la luz que brota de las ventanas, la sangre derramada o los focos que iluminan del cielo. Pero en ***Saboteur*** la ausencia de color tiene una justificación mas allá del aspecto puramente estético. Tal y como nos comentó French: «En **Pandemic** no queríamos recrear el París de postal que aparece en películas como *Amelie*. Queríamos reflejar el clima de opresión que vivían los franceses bajo la ocupación nazi, y la forma más gráfica de hacerlo era recurriendo al blanco y negro». La capital francesa estará dividida en barriadas, que irán abandonando el monótono gris para retomar su colorido de antaño, a medida que el jugador va cumpliendo misiones y levantando la moral de los parisinos, que comenzarán a poblar las calles de nuevo e incluso nos cubrirán las espaldas a la hora de combatir a las tropas alemanas de ocupación. En el momento en que cada casa, cada callejón, va recuperando el color, van quedando patente los años de trabajo invertidos por los grafistas de **Pandemic**. Desde el empedrado del suelo hasta las azoteas, el París de ***Saboteur*** deslumbra por el detalle con el que se ha construido cada casa. Y aunque no sea una recreación exacta, calle por calle, del auténtico París, French nos adelantó que veremos los monumentos más conocidos de la ciudad del Sena, en puntos muy aproximados a donde están en la realidad. En estas pantallas descubriréis unos cuantos, si os fijáis bien.



ELLOS SON LA INSPIRACIÓN



William Grover-Williams. Antiguo piloto de carreras, convertido en espía y saboteador, les hizo la puñeta a los alemanes hasta que le capturaron. Le ejecutaron en 1945.



John McClane. Un tipo normal en una situación extraordinaria, que afronta los peligros con humor socarrón... Pandemic no lo dudó: Sean debía ser un calco de McClane.



Los nazis de Indiana Jones. Malvados y crueles hasta lo paródico, y lo suficientemente torpes como para ser derrotados... igual que los que aparecen en el juego.



Steve McQueen. French nos confesó la devoción que sienten en Pandemic por el actor. «La Gran Escapada y sobre todo Bullit, han sido una gran inspiración para crear a Sean».



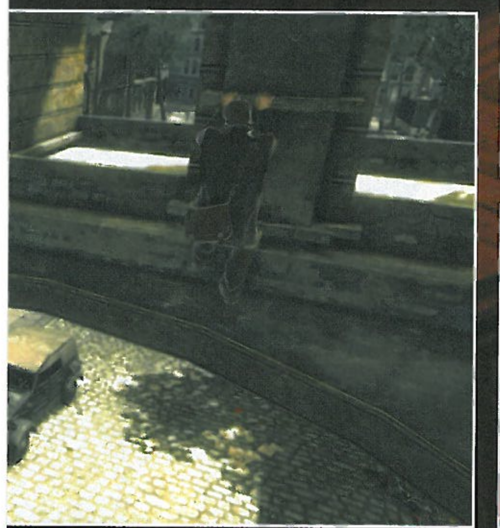
Sin City. «La idea de trabajar sobre blanco y negro, resaltando en color algunos elementos, está directamente tomada de esta película», nos confesó Tom French.

La Foulangerie. La fachada no deja demasiadas dudas sobre la naturaleza de este local. Algo nos dice que el PEGI de Saboteur no se quedará en un simple 3+.

Trepando hacia la victoria. Sean es capaz de trepar por las fachadas con la pericia de una mona. Podrás escalar practicamente todas las estructuras que aparecen en el juego.

Devuelve el color a París. A medida que vayas cumpliendo objetivos, irás devolviéndole el color a cada zona de París y levantando la moral de sus habitantes.

Uno para todos, todos contra uno. Cuando el sigilo falla, es hora de agarrar la ametralladora (o las granadas) y entrar en combate directo con las tropas alemanas de ocupación.



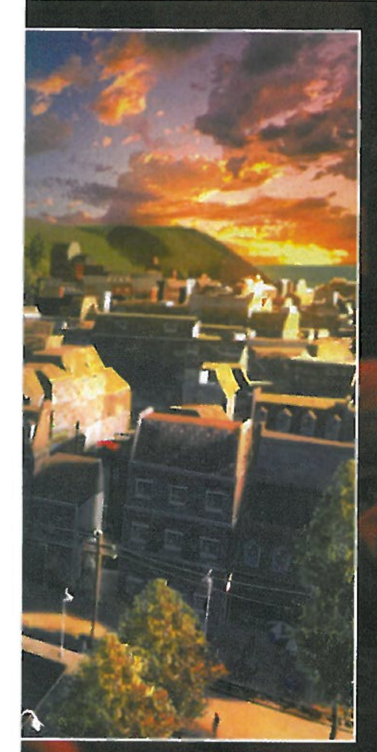


» **Bajo la sombra protectora.** A la hora de ejecutar un sabotaje, será imprescindible pasar desapercibido entre las tropas alemanas.





Si la guerra no te mata, lo hará el tabaco. En Pandemic saben que fumar no es políticamente correcto, pero nos recordaron que, en plena IIªGM, lo de menos era pensar en el enfisema.





La supremacía aria, por los aires. Otra muestra del excelente uso del color que despliega Saboteur. El naranja de la explosión envuelve un universo en blanco y negro.

La acción nos llevará a París, la campiña francesa y Alemania

El héroe inquieto

Para poder descubrir el colorido de París, antes habrá que liberar la ciudad de sus ocupadores, y para eso el jugador deberá explotar al máximo las numerosas habilidades de Sean. El protagonista de ***Saboteur*** es capaz de pelear cuerpo a cuerpo, manejar todo tipo de armas de fuego y explosivos, así como pilotar diversos vehículos (desde *jeeps* y tanques, motos con *sidecar* y hasta coches de carreras). En la versión *alpha* vimos a Devlin hacer todas estas cosas y muchas más. Como por ejemplo trepar por las fachadas con la misma soltura que despliega Altaïr en *Assassin's Creed*. Unas barras de color amarillo, que contrastan aún más con el blanco y negro que reina en el juego, nos indicarán por dónde trepar, y un radar situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla nos alertará de la proximidad de las tropas nazis y su nivel de alerta. Como si de un soldado *GENOMA* de *MGS* se tratara, tu enemigo podrá detectarte por la vista o el oído, por lo que el sigilo será un ingrediente más en la fórmula ***Saboteur***. Aunque Tom French aclaró al respecto: «no queremos forzar al jugador a mantenerse siempre bajo las severas reglas del género *stealth*, sino ofrecer una mecánica intuitiva y dinámica. Tanto en el control del personaje como en el uso de las armas de fuego». A la hora de desarrollar la mecánica de disparo, los componentes de **Pandemic** lo tenían claro: querían la inmediatez y la diversión de un *FPS*, aunque el juego se desarrollara en tercera persona. Lo de la diversión queda patente, además, en los «momentos cinematográficos» que incluirá el juego, dignos de la producción más loca de Joel Silver (*Arma Letal*). Pudimos ver, por ejemplo, cómo los alemanes bombardeaban un puente, justo en el momento en que conducíamos por él, levantando nuestro coche por los aires. O una pelea dentro de un castillo en llamas, con el color del fuego resaltando sobre el resto de los gráficos en blanco y negro. Por su parte, Tom French nos prometió que veremos cosas aún más impresionantes, como huidas de azotea en azotea, con *zeppelines* alemanes descargando sobre nosotros todo el fuego de sus ametralladoras. Todos aquellos que opinan que el género *sandbox* está agotado, es que no conocen a **Pandemic**. Los creadores de *Mercenaries* guardan más de un as en la manga, y éste parece de los gordos. «



¡ESPECIAL TERROR!

COMPARAMOS LOS TÍTULOS MÁS ESCALOFRIANTES DE PS3 SIN OLVIDAR LOS MEJORES JUEGOS DE MIEDO DESDE LOS 80 HASTA LA ERA PLAYSTATION

PS3

SILENT HILL HOMECOMING

EL TERROR PSICOLÓGICO CEDE SU TRONO A LOS COMBATES EN LA CIUDAD DE LA NIEBLA

De qué va

Si Harry buscaba desesperadamente a su hijita en la primera entrega y James a su esposa en la secuela, esta vez no podía ser menos. Alex (el protagonista) irá en busca de su hermano. Comenzarás en el pueblo natal de Alex, visitarás su casa, la chatarrería, un espeluznante cementerio... y llegarás finalmente a *Silent Hill* donde deberás hacer frente a criaturas escapadas del averno.

Más que un Survival

En su salto a la *next gen*, *SH* ha perdido ese halo de terror que insinuaba, pero no enseñaba. Ahora todo se ve con detalle... por lo que no hay cabida a la imaginación y sugestión. Y si antes su jugabilidad se centraba el 80% en la exploración y resolución de *puzzles*, ahora tienen más importancia los combates.

Los desafíos

Deberás acabar con las malditas enfermeras, *final bosses* espeluznantes... y jugar los 5 finales diferentes.

GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **DOUBLE HELIX GAMES**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **1**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
R. MÁXIMA **720p**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
es.games.konami-europe.com
18+

EVALUACIÓN

Ha perdido la contundencia del terror psicológico de sus orígenes, otorgando más importancia a los combates.

8,4

RESIDENT EVIL 5

PS3

EL HORROR DA PASO A LA DIVERSIÓN Y A LA ACCIÓN SIN LÍMITES

De qué va

La aventura se desarrolla diez años después de lo sucedido en la primera entrega, por lo que el protagonista de *RE Code: Veronica X* volverá a tomar las riendas de la acción, solo que en lugar de *Raccoon City*, en *Kijuju*, una recóndita región de África. Sí, ¡zombis en el África tropical! Si quieres saber más no te pierdas nuestra *Test* en la página 72.

Más que un Survival

Tomando el rumbo de la acción pura y dura, la quinta edición de *Resident Evil* pierde el factor «terror» y gana diversión y espectacularidad. Nivel tras nivel se sucederán tiroteos, persecuciones y duelos contra centenares de enemigos.

Los desafíos

Deberás mantener sana y salva a tu compañera Sheva, tendrás que protegerla y curarla cuando la hieran. Las fases abordo de un *jeep* mientras Sheva dispara con una metralleta a los zombis y demás criaturas también son un gran desafío. Y los combates contra los *final bosses* en esta quita entrega tienen bastante protagonismo.



En jeep y en lancha. Son los dos medios de transporte que podrás coger. En el primero, a modo de torreta, deberás disparar a los enemigos que te ataquen.

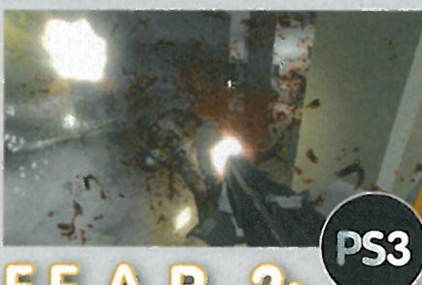


GÉNERO **SURVIVAL ACTION**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,99 €**
residentevil.com
18+

EVALUACIÓN

La esencia de RE, el terror, se ha perdido. Y en su lugar más acción, modo multijugador, conducción...

9,3



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

PS3

HECHOS PARANORMALES PARA UN BUEN SHOOTER

De qué va

La fantasmagórica niña a lo *The Ring*, Alma, asola la ciudad de *Auburn*, el resultado: seres descarnados y mucho gore para el protagonista, un agente de las *Delta Force*.

Más que un Survival

Litros de hemoglobina e híbridos cárnicos que deberás fulminar. Sí, hay horror, pero pesan más los disparos y la acción. ¡Incluso hay *Bullet Time*!

Los desafíos

Si logras superar los 14 capítulos para acabar con Alma y los demás *final bosses eres* un genio: la IA de estos es magistral. Incluye, además, seis modos On-line *multiplayer*.



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **WARNER BROS.**
DESARROLLADOR **MONOLITH PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **WARNER BROS.**
JUGADORES **X16**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95**
projectorigin.warnerbros.com
18+

EVALUACIÓN

Hay terror y hechos paranormales, pero predomina el factor shooter. Poderosa IA de los enemigos...

9,0



SIREN BLOOD CURSE

PS3

SUSTOS DE LOS BUENOS CON ZOMBIS DE POR MEDIO

De qué va

Es la continuación de *Forbidden Siren 2*. Son 12 capítulos, protagonizados cada uno por un periodista que viaja a *Hanuda* para investigar la leyenda de la «aldea desaparecida»...

Más que un Survival

Survival Horror en estado puro; el objetivo es SOBREVIVIR en la isla de *Hanuda*. Apenas dispondrás de armas y lo más efectivo es ocultarte hasta perder de vista a los *Shibitos*. Ambientación, sustos inesperados...

Los desafíos

Acabar con los *Shibitos* (zombis) con escasas armas de fuego y munición limitada.

SIREN BLOOD CURSE

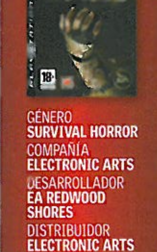
GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **JAPAN STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
es.playstation.com
18+

EVALUACIÓN

Ambientación e iluminación aterradoras que aseguran los sobresaltos y la tensión.

8,5





GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
deadspace.ea.com
18+

DEAD SPACE

PS3

LOS NECROMORFOS CONTRA EL NOVENO PASAJERO

De qué va
Ambientado en el espacio, la acción se desarrolla en la nave *USG Ishimura* a lo *Alien: El Octavo Pasajero*. Así pues, tendrás que reparar la nave mientras haces frente a innumerables alienígenas. Lo mejor, su claustrofóbica ambientación, consigue atraparte.

Más que un Survival
Aparte de explorar las agobiantes localizaciones con una acechante BSO y efectos de sonido, prácticamente todo se centra en el desmembramiento de los *necromorfos*. La munición es un bien escaso, así que si logras cortar sus extremidades ahorrarás munción.

Los desafíos
Sobrevivir a su asfixiante atmósfera es todo un reto. Los *necromorfos*, auténticas aberraciones que exterminar. También deberás darle al coco para resolver algunos *puzzles*.

EVALUACIÓN
Una ambientación tan perfectamente angustiosa que te dará pánico avanzar para llegar hasta el final.

9,3





GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ATARI**
DESARROLLADOR **EDEN GAMES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95**
centraldark.com
18+

ALONE IN THE DARK INFERNO

PS3

COMO UNA PESADILLA PERO SIN PASAR MIEDO

De qué va
Carnby regresa a Nueva York para acabar con los zombis que asolan la ciudad.

Más que un Survival
No muertos y criaturas horripilantes, pero no da nada de miedito jugarlo. Su desarrollo es más bien el de aventura con grandes dosis de acción. Como novedad, fases de conducción algo tediosas por su control.

Los desafíos
Los zombis, fases de conducción y la secuencia añadida en exclusiva para **PS3** en el Episodio 6.

EVALUACIÓN
Inferno supera a anteriores AITD, pero aún así resulta insulso. Se queda a medias como aventura y survival.

7,5

Y ADEMÁS...





CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Si quieres hacerte con ***Condemned 2*** tendrás que buscarlo en tiendas de segunda mano, pues está descatalogado. El juego continúa la historia del primer *Condemned*, con Ethan Thomas expulsado de la policía y convertido en un vagabundo alcohólico... Se le añadieron más sustos, más niveles, más armas mayor complejidad argumental y sistemas de combate e investigación mejorados. Oscuro, peculiar y bastante durillo a veces.

LANZAMIENTO **ABRIL 2008**
GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SEGA**
P.V.P. RECOMENDADO **DESCATALOGADO**
18+

8,4

F.E.A.R.

Supuso el salto de la franquicia de PC a **PS3** para rivalizar con *Call Of Duy 3*, solo que en lugar de basarse en la II Guerra Mundial, se centraba en fenómenos paranormales. Como miembro de una unidad de fuerzas especiales, el jugador tenía la misión de encontrar una peligrosa arma experimental: un telépata psicótico y caníbal. Acción sin frenos en primera persona dentro de una atmósfera muy inquietante.

LANZAMIENTO **ABRIL 2007**
GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **VIVENDI**
P.V.P. RECOMENDADO **DESCATALOGADO**
18+

8,2

COMPARATIVA

¡VALORAMOS CADA APARTADO DE LOS SEIS SURVIVAL HORROR DE PS3 PARA QUE LOS CONOZCAS AL DETALLE!

	MIEDÓMETRO						CARACTERÍSTICAS					JUGABILIDAD				
	SECUENCIAS	PROTAGONISTA Y ENEMIGOS	ESCENARIOS	AMBIENTACIÓN	INTELIGENCIA	SONIDO	NÚMERO DE JUGADORES	PERSONAJES JUGABLES	TROFEOS	DURACIÓN	CONTENIDO DESCARGABLE	EXPLORACIÓN	PUZZLES	ACCIÓN	CONDUCCIÓN	SECRETOS
SILENT HILL HOMECOMING	MB	B	B	MB	MB	S	1	1	SÍ	B	NO	8	9	7	NO	SÍ
RESIDENT EVIL 5	B	B	MB	MB	S	MB	1-2	2	SÍ	B	SÍ	7	6	10	7	SÍ
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN	B	R	B	B	S	MB	16	1	SÍ	R	NO	5	NO	9	6	SÍ
SIREN BLOOD CURSE	B	B	B	MB	B	B	1	12	NO	R	SÍ	7	7	8	NO	SÍ
DEAD SPACE	S	S	S	S	B	S	1	1	NO	B	SÍ	7	6	8	NO	SÍ
ALONE IN THE DARK: INFERNO	R	B	R	R	M	R	1	1	NO	R	NO	2	2	1	1	NO

VALORACIÓN MIEDÓMETRO: M: MALO - R: REGULAR - B: BUENO - MB: MUY BUENO - S: SOBRESALIENTE / VALORACIÓN JUGABILIDAD: PUNTUACIÓN DEL 1 AL 10

CONCLUSIÓN

Desde que PS3 llegó a nuestros hogares los títulos de terror han aparecido con cuenta gotas, y muy pocos se pueden catalogar 100% Survival Horror. Salvo Siren Blood Curse y Dead Space, los demás son híbridos del género: mucha acción, disparos y conducción bajo el prisma del horror con zombis y bestias espeluznantes de por medio. Pero, ¿y dónde esta la sugestión, el terror psicológico de antaño?

CLÁSICOS ¡ESPECIAL TERROR! PSONE Y PS2

EL GÉNERO DEL SURVIVAL HORROR CUENTA CON GRANDES EXPONENTES EN LAS DOS CONSOLAS ANTERIORES DE SONY C.E.

PS one





SILENT HILL
KONAMI (1999)

De qué va
Un pobre hombre busca a su hija desaparecida tras un accidente por las calles de un pueblo fantasma.
Valoración
Terror psicológico en su máxima expresión. Totalmente desasosegante.



RESIDENT EVIL
CAPCOM (1996)

De qué va
Un grupo de fuerzas especiales se refugia en una mansión infestada de *zombis* y otras criaturas.
Valoración
Reinventó el género. Un clásico entre los clásicos.



RESIDENT EVIL 2
CAPCOM (1998)

De qué va
Dos nuevos personajes se encuentran en la ciudad donde empezó el ataque de los zombis.
Valoración
Manteniendo las bases, mejoraba en todos sus aspectos.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
CAPCOM (1999)

De qué va
La protagonista de la primera entrega sigue con su odisea contra los no muertos.
Valoración
Inferior al anterior, pero igualmente divertido.



CLOCK TOWER
HUMAN (1996)

De qué va
Un psicópata armado con unas gigantescas tijeras atemoriza a un grupo de jóvenes en varios escenarios.
Valoración
Desarrollo pausado, control deficiente, mucha tensión.



DINO CRISIS
CAPCOM (1999)

De qué va
Un experimento secreto con dinosaurios sale terriblemente mal, y la protagonista deberá «desfacer» el entuerto.
Valoración
Una especie de *Resident Evil* con dinosaurios. Divertido.



PARASITE EVE
SQUARE ENIX (1998)

De qué va
Una amenaza se extiende sobre Nueva York. Criaturas mutadas atacan a la población civil.
Valoración
Excelente mezcla entre *RPG* y juego de acción.



PARASITE EVE II
SQUARE ENIX (1999)

De qué va
Aya Brea sigue con su lucha contra las «mitocondrias», esta vez en el desierto de Mojave y alrededores.
Valoración
Su desarrollo se acerca más a la acción. Inferior al primero.



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
INFOGRAMES (2001)

De qué va
Actualización de la primera entrega de la saga. Edward Carnby y una mansión abandonada.
Valoración
Gran ambientación e historia, pero jugabilidad deficiente.

PS2



ALONE IN THE DARK
ATARI (2008)

De qué va
La saga rejuvenece y se traslada al Nueva York de nuestros días. Una amenaza se cierne sobre la ciudad...

Valoración
Fallida adaptación de la versión para PS3.



SILENT HILL 2
KONAMI (2001)

De qué va
Un nuevo protagonista llega a *Silent Hill* tras recibir una carta de su mujer... que murió recientemente.

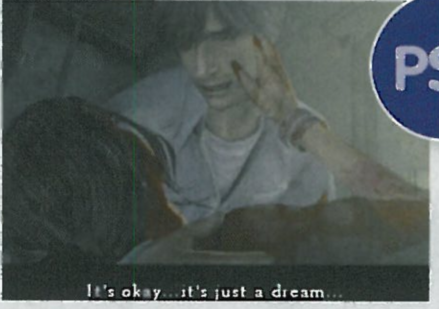
Valoración
Superior al original, uno de los mejores juegos del género.



SILENT HILL 3
KONAMI (2003)

De qué va
Heather es una chica normal, que un buen día empieza a experimentar sucesos muy extraños...

Valoración
Un enfoque diferente para la saga. Preferimos el anterior.



SILENT HILL 4: THE ROOM
KONAMI (2004)

De qué va
El protagonista despierta un buen día y descubre que está encerrado en su apartamento. La única salida es un agujero en su cuarto de baño que le lleva a otros mundos.

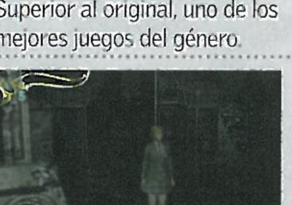
Valoración
El más extraño de todos los juegos de la saga, pero igualmente genial.



HAUNTING GROUND
CAPCOM (2005)

De qué va
Fiona se despierta en el sótano de un castillo. No recuerda nada y debe luchar por su vida.

Valoración
Un desarrollo similar a *Clock Tower* con gran ambientación.



CLOCK TOWER 3
CAPCOM (2002)

De qué va
Varios capítulos ambientados en épocas diferentes, cada uno gobernado por un asesino diferente.

Valoración
Una gran actualización de la saga de terror.



OBSCURE (I Y II)
MICROIDS (2004-2007)

De qué van
Un grupo de estudiantes atrapados en un instituto en el que ocurren cosas muy, muy extrañas.

Valoración
Buen intento de adaptar el género juvenil a consolas.



FORBIDDEN SIREN (I Y II)
SONY C.E. (2003-2006)

De qué van
En el pueblo japonés de *Hanuda*, casi todos sus habitantes se han convertido en *Shibitos*, una especie de zombis.

Valoración
Originales, terroríficos y tremendamente complicados.



PROJECT ZERO (I,II,III)
TECMO (2001-2003-2005)

De qué van
Tres entregas de esta saga protagonizada por féminas que luchan contra espíritus cámara en mano.

Valoración
De los más terroríficos, su ambientación es insuperable.



THE THING
VIVENDI (2002)

De qué va
Se basa en la película de John Carpenter. Una base en el Ártico es atacada por algo que no es humano...

Valoración
Buen juego de acción con tácticas en equipo.



COLD FEAR
UBISOFT (2005)

De qué va
Un guardacostas aborda un ballenero ruso en medio de la tormenta. En su interior, cómo no, muchos zombis...

Valoración
Quiso imitar a la saga *Resident* con resultados inferiores.



RESIDENT EVIL 4
CAPCOM (2005)

De qué va
Leon, visto en la segunda entrega de la saga, llega a una recóndita zona de la Península Ibérica en busca de la hija desaparecida del presidente.

Valoración
Una espectacular reinvención de la saga, que sentó las bases del quinto capítulo publicado ahora.





RETRO TERROR

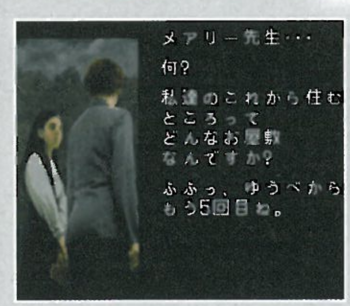
UN REPASO AL ORIGEN DEL MIEDO VIRTUAL: BANDAS SONORAS MINIMALISTAS, GRÁFICOS RUPESTRES Y PÍXELES TENEBROSOS



DOOM

1993. PC Y OTROS. MIEDO GALÁCTICO.

No deja de ser significativo que uno de los juegos pioneros de la acción en primera persona fuera un título lleno de criaturas del averno y escenarios amenazantes. La perspectiva subjetiva es perfecta para meter miedo en el cuerpo y aunque, obviamente, hoy ha quedado desfasado gráficamente, su idea de mezclar alta tecnología con huestes infernales y magia negra con armamento pesado, ha influido a niveles incalculables en juegos recientes como *Dead Space*. De hecho, aún hoy, un paseo por sus pixelados y tenebrosos niveles da pie a algún agradable escalofrío de inquietud.



En perfecto japonés. Sí, Jennifer Connelly. La mezcla de familiaridad y extrañeza hace mucho por la atmósfera de Clock Tower.



CLOCK TOWER

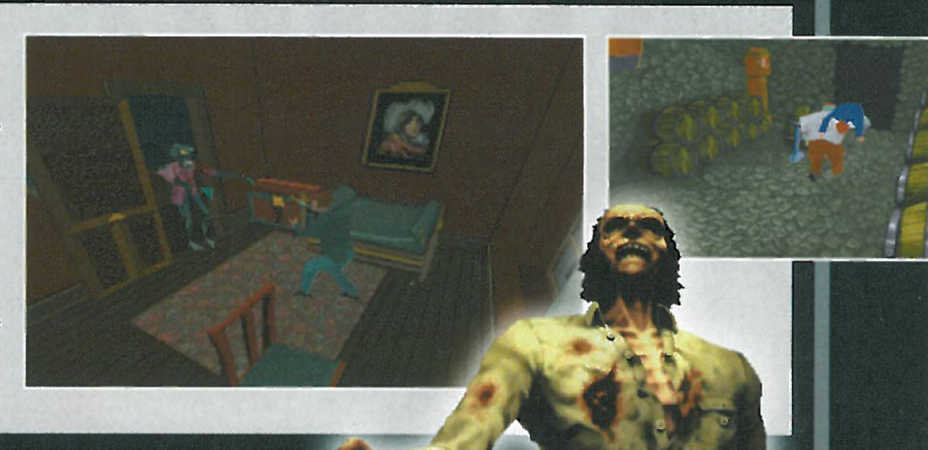
1995. SUPER FAMICOM. TIJERAS LASCIVAS EN EL INTERNADO.

Uno de los primeros y más inquietantes *psychokillers* de la historia de los videojuegos fue Bobby, dueño de unas tijeras de podar gigantes con las que perseguía incansablemente a Jennifer, la desprevenida huérfana adolescente que iba descubriendo los macabros misterios que escondía su internado. ***Clock Tower*** nunca llegó a occidente (aunque sus secuelas sí) y es una pena, porque anticipó muchas características de los *survival horror* modernos: distintos finales según lo bien (o mal) que se jugaba y mezcla de *puzzle* con acción. Aunque lo que hacía realmente inquietante a ***Clock Tower*** era la absoluta indefensión de Jennifer: si deambulaba por el internado y aparecía Bobby... correr y esconderse era la única opción razonable.

ALONE IN THE DARK

1992. PC. CUIDADO CON LA OSCURIDAD.

Survival horror primigenio y fundacional, en el que la exploración y el desenmarañamiento de *puzzles* primaban muy por encima de la acción. Su guión, inspirado en la obra de H. P. Lovecraft (con guiños explícitos, como la aparición de los infaustos libros *Necronomicon* o *De Vermis Mysteriis*, o el propio apellido del protagonista, Edward Carnby), así como el extraordinario trabajo de ambientación que **Infogrames** llevó a cabo con poquísimos medios, se prolongaron en las dos secuelas del juego.





SPLATTERHOUSE

VARIOS. 1988. RICK IS IN DA HOUSE.

Absolutamente excesiva y disparatada, esta epopeya *gore* de **Namco** sigue tan turbadora y tremenda como el primer día. Desde la decisión de hacer que el héroe de la historia tenga un aspecto tan amenazador como el de los monstruos a los que se enfrenta hasta la ambientación del juego, que mezcla cine de terror de psicópatas y gótico americano pasado por el filtro nipón, ***Splatterhouse*** es uno de los títulos esenciales de la mezcla de horror extremo y acción excesiva de los ochenta.



HOUSE OF THE DEAD

ARCADE. 1996. TIRO AL ZOMBI.

Con una sencillísima mecánica de *shooter* sobre raíles con pistola de luz, este juego de **Sega** causó sensación en su día por su accesibilidad y su apestoso realismo gráfico, que cedía todo el protagonismo a los putrefactos zombis híper hormonados y otras mutaciones de pesadilla. Sus entregas domésticas llegan hasta la actualidad, pero los *arcades* originales siguen brillando por sus argumentos demenciales, su ambientación de perverso gótico futurista y por su estilo de juego, poco menos que un «tren de la bruja» interactivo.



HORROR DE 8 BITS

AÚN MÁS ANTIGUOS, AÚN MÁS SANGRIENTOS, AÚN MÁS ATMOSFÉRICOS, AÚN MÁS PIXELADOS



ALIENS (1986)
Un empleo prodigioso del sonido y la atmósfera era lo que engrandecía esta inteligente adaptación de la película de James Cameron. Pánico con control remoto.



ATIC ATAC (1983)
Este clasicazo de **Ultimate** para Spectrum es todo ambientación: un castillo lleno de enemigos y trampas, e instrucciones que hay que adivinar mientras se juega.



CHILLER (1986)
Inicialmente en *arcade*, más adelante en NES, el concepto de ***Chiller*** sigue siendo turbador hoy día: es un juego de tiro al blanco con escopeta incorporada... en salas de tortura.



GHOSTS'N GOBLINS (1985)
No es propiamente un juego de terror, pero bien merece estar en nuestra selección gracias a una de las fases más icónicas de la historia: la de los zombis y el cementerio.



NOSFERATU (1986)
Esta aventura de exploración isométrica posee una ambientación monocromática espectacularmente tétrica. Gritarás como una niña cuando aparezca el conde.

REPORTAJE

80 GRANDES JUEGOS

A PRECIO DE RISA

NO HACE FALTA ARRUINARSE PARA ALIMENTAR TU CONSOLA CON LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO. TE MOSTRAMOS LOS MAYORES CHOLLOS DEL MOMENTO.

49,99 €

MOTORSTORM + GT5 PROLOGUE
(Sony C.E.)

49,99 €

RESISTANCE + UNCHARTED
(Sony C.E.)

29,95 €

MGS PORTABLE OPS + SILENT HILL ORIGINS
(Konami)



RAINBOW SIX VEGAS + DRIVER 76 + PRINCE OF PERSIA REV.
(Ubi Soft) - 29,95 €



RATCHET & CLANK + LEMMINGS
(Sony C.E.) - 30 €



GT5 P. + RIDGE RACER
(Sony C.E.) - 49,99 €



DAXTER + RATCHET
(Sony C.E.) - 30 €



DAXTER + LOCOROCO
(Sony C.E.) - 30 €



BUNDLE GUITAR HERO 3
(Activision) - 49,95 €
PS3



GOD OF WAR C.O.O. + TEKKEN D.R.
(Sony C.E.) - 30 €



RATCHET + DAXTER + LOCOROCO
(Sony C.E.) - 45 €



GOD OF WAR + TEKKEN + KILLZONE LIBERATION
(Sony C.E.) - 45 €





BUNDLE GUITAR HERO 3
(Activision) - 49,95 €



MGS PORTABLE OPS + CODED ARMS
(Konami) - 29,95 €





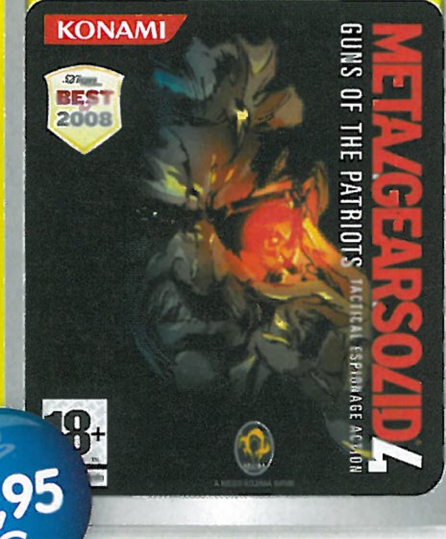


DEAD SPACE
(Electronic Arts)



FALLOUT 3
(Atari)

BIOSHOCK
(2K Games)



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
(Konami)



RATCHET & CLANK EN BUSCA...
(Sony C.E.)



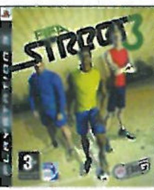
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX
(Eletronic Arts)



BURNOUT PARADISE
(Electronic Arts)



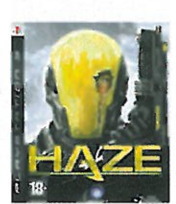
NEED FOR SPEED PROSTREET
(Electronic Arts)



FIFA STREET 3
(Electronic Arts)



FACEBREAKER
(Electronic Arts)



HAZE
(Ubi Soft)



RESISTANCE FALL OF MAN
(Sony C.E.)



MOTORSTORM
(Sony C.E.)



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
(Sony C.E.)



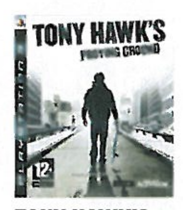
RATCHET & CLANK: ARMADOS...
(Sony C.E.)



FRACTURE
(Activision)



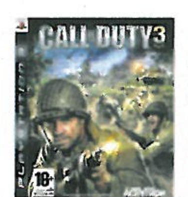
SPIDER-MAN 3
(Activision)



TONY HAWK'S PROVING GROUND
(Activision)



BEOWULF
(Ubi Soft)



CALL OF DUTY 3
(Activision)



MIRROR'S EDGE
(Electronic Arts)



BATTLEFIELD: BAD COMPANY
(Electronic Arts)



KUNG FU PANDA
(Activision)



MERCENARIES 2 W. IN FLAMES
(Electronic Arts)



TOP SPIN 3
(2K Sports)



ASSASSIN'S CREED
(Ubi Soft)



OBLIVION T.G.O.T.Y. ED.
(Ubi Soft)

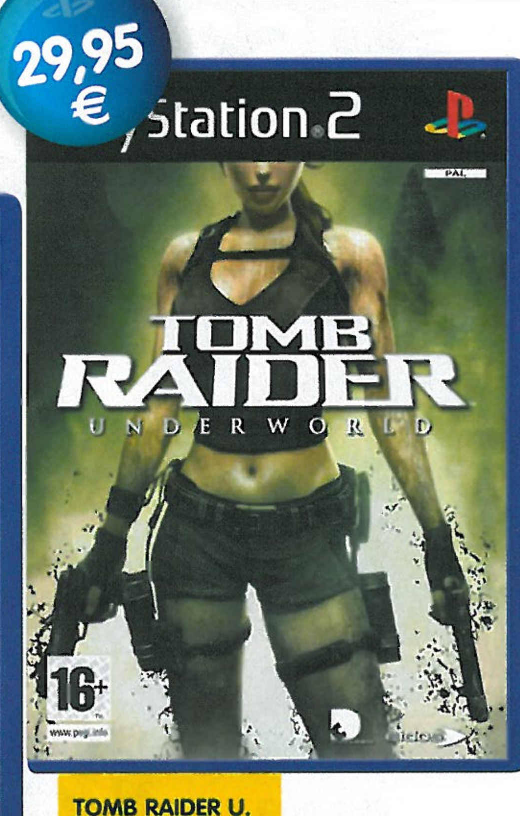
PS2



PERSONA 4
(Square Enix-Koch Media)

SILENT HILL ORIGINS
(Konami)

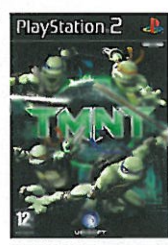




TOMB RAIDER U.
(Eidos-Koch Media)



SPLINTER CELL CHAOS THEORY
(Ubi Soft)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
(Ubi Soft)



RAYMAN RAVING RABBIDS
(Ubi Soft)



KILLZONE
(Sony C.E.)



GOD OF WAR 2
(Sony C.E.)



BEE MOVIE
(Activision)



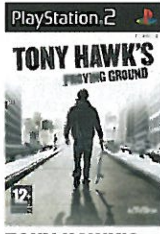
LEGEND OF SAYUKI
(Digital Bros)



FIRE PRO WRESTLING RETURNS
(Digital Bros)



TEKKEN 5
(Sony C.E.)



TONY HAWK'S PROVING GROUND
(Activision)



PRO EVOLUTION SOCCER 2009
(Konami)



007 QUANTUM OF SOLACE
(Activision)



SPIDERMAN EL REINO DE LAS SOMBRAS
(Activision)



ART OF FIGHTING ANTHOLOGY
(Virgin Play)



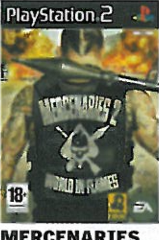
DISNEY SING IT HIGH SCHOOL MUSICAL 3
(Disney Int. Studios)



HIGH SCHOOL MUSICAL 3 DANCE IT
(Disney Int. Studios)



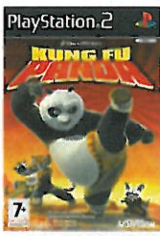
BEN 10: ALIEN FORCE
(Virgin Play)



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
(Electronic Arts)



HANNAH MONTANA: ÚNETE...
(Disney Int. St.)



KUNG FU PANDA
(Activision)



REAL MADRID - THE GAME
(Virgin Play)



FATAL FURY BATTLE ARCHIVE VOL. 1
(Virgin Play)

PSP

CASTLEVANIA THE DRACULA X...
(Konami)
29,95 €

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
(Sony C.E.)
19,99 €

VIRTUA TENNIS PLATINUM
(Sega)
19,95 €

19,95 €

KILLZONE LIBERATION
(Sony C.E.)

WILD ARMS XF
(Digital Bros)

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO...
(Sony C.E.)

29,95 €

STAR WARS BATTLEFRONT
(Activision)

P.E.S. 2009
(Konami)

R-TYPE TACTICS
(Virgin Play)

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO...
(Virgin Play)

REAL MADRID - THE GAME
(Virgin Play)

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
(Virgin Play)



JUST C

RICO RODRÍGUEZ VUELVE PARA DESGUAZAR UNA ENORME ISLA PARADISÍACA. ES LA HORA DE LAS TORTAS. Y LAS ACROBACIAS. Y LAS EXPLOSIONES.

El contraste entre lo que estaba ocurriendo en la enorme pantalla dentro de la oficina de **Eidos** en Londres y el exterior del edificio era un tanto abrumador. Por un lado, en las calles londinenses (de Wimbledon, para ser exactos), nieve, hielo, frío y un caos meteorológico que más tarde nos impediría coger el avión de vuelta al otro frío y caos meteorológico, el de Madrid. Por otro lado, ahí, en ese mundo de fantasía caricaturesca y descerebrada creada por **Avalanche Studios**, brilla el sol, el agua resplandece, las balas surcan el aire y las explosiones parecen festejos de una verbena, o una feria dedicada a celebrar el caos. Otro caos más. El divertido. Quedaos con esto: el tono de *Just Cause 2*, como ya apuntara la primera entrega, es principalmente festivo. Se trata de convertir toda una serie de lugares comunes del juego de acción, del *shooter* en tercera persona, y de la exploración en mundos abiertos en una auténtica fiesta, jovial, desmadrada, descomunal. **Avalanche**, además, ha optado para la secuela por la noble vía, que fácilmente puede convertirse también en arma de doble filo, del «más es mejor».

Avalanche ha optado por la noble y peligrosa vía del más es mejor

Go, Rico, go

Rico Rodríguez vuelve como protagonista del juego, sacado de su merecido retiro en algún paradisíaco lugar de Sudamérica, para cazar a su antiguo colega, Tom Sheldon. El coto esta vez es la isla de Panau, muchísimo más grande que la anterior San Esperito. Panau, controlada por un gobierno local, alberga varias facciones rebeldes con las que Rico podrá colaborar para ir menguando el poder de aquel. La idea, pues,





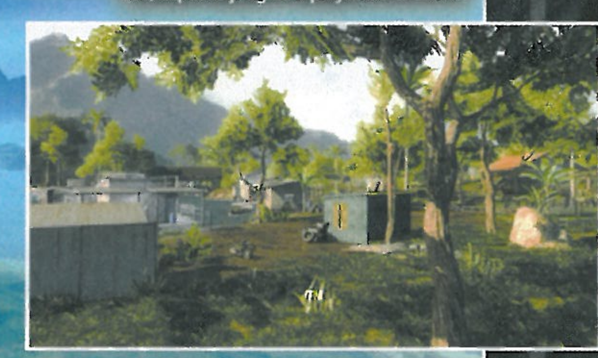


Boom, Kaboom, Requeteboom! Just Cause 2 pretende reventar el mismo sistema de misiones que lastrara la primera entrega. Ahora, las misiones secundarias son prácticamente inexistentes, y al armazón de misiones (u objetivos) principales (unos 50) se une la misión global de provocar caos. Esto es, volatilizar, literalmente, todos los objetivos que el jugador, libremente, considere vitales. Resumiendo, explosiones y balas sin fin.

AUSE 2

PS3

LA ISLA MÁS GRANDE DEL MUNDO. Solo recuerdo haberme quedado tan impresionado con el tamaño de un mundo de juego cuando me mostraron, hace tiempo ya, el mapa de GTA IV. Panua es una isla descomunal y presenta más de doscientos puntos de interés, que desembocan en misiones o enfrentamientos. Todo es explorable, todo es explotable y la isla presenta un buen puñado de ecosistemas diferentes, desde alta montaña a desiertos, espesas junglas o playas de ensueño.







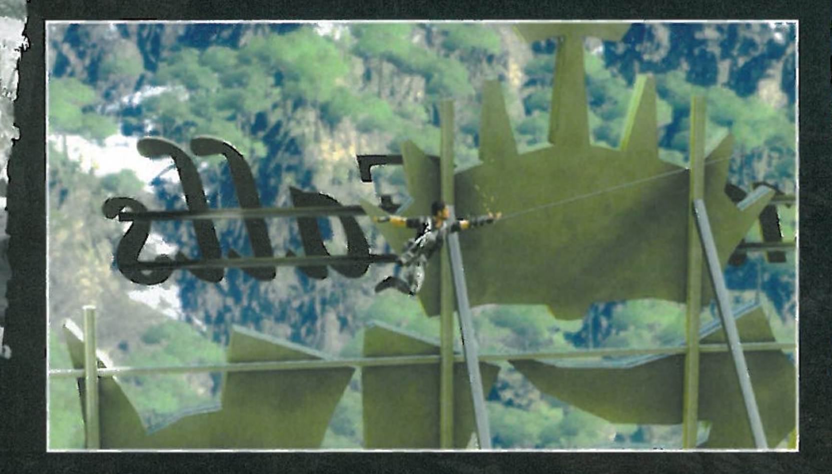
Mi carro me lo robaron.

Los más de cien vehículos de Just Cause 2 son todos asaltables, incluido el nuevo caza a reacción. Teniendo en cuenta, además, la influencia de cada superficie, la elección de vehículo para cada zona será importante.

es crear el suficiente alboroto como para que la autoridad rebelde aumente, permitiendo a Rico atacar puntos clave del gobierno y el ejército locales, que luego controlará y cuyo radio de influencia aumentará, mermando aún más el poder establecido y, abriendo nuevas posibilidades de juego. ¿Cómo se conjuga todo esto con el entramado argumental que coloca a Tom Sheldon como supuesto enemigo? Está aún por ver.

Pero donde ***Just Cause 2*** juega a la hipérbole no es precisamente a nivel argumental. Lo que vimos en nuestro primer vistazo al juego era una celebración en toda regla de la exageración y el sentido de la maravilla de la figura del agente secreto cinematográfico: lugares exóticos, enemigos feroces, tiroteos bombásticos, persecuciones frenéticas, *stunts* imposibles y clínicamente desquiciados... En resumen, convertir lo imposible en factible a través de unos pocos botones.

Rico puede ahora realizar muchas más acciones sobre los vehículos a los que es capaz de encaramarse, dispone del gancho a su disposición en cualquier momento y



Una celebración descerebrada del sentido de la maravilla bondiano



Ricomolcando. Las posibilidades del sistema que Avalanche ha creado combinando armas de fuego, acrobacias y gadgets, exploración libre y explotación (en todos los sentidos) de vehículos, se nos antojan enormes. Estamos deseando probar Just Cause 2 y descubrir de cuánto es realmente capaz.



Mejoradísimo. Todo en Just Cause 2 ha sufrido una mejora: desde el mentado en otro sitio sistema de misiones, a las armas, utensilios y vehículos (en calidad y cantidad). Pero también el motor gráfico y la IA de los enemigos.



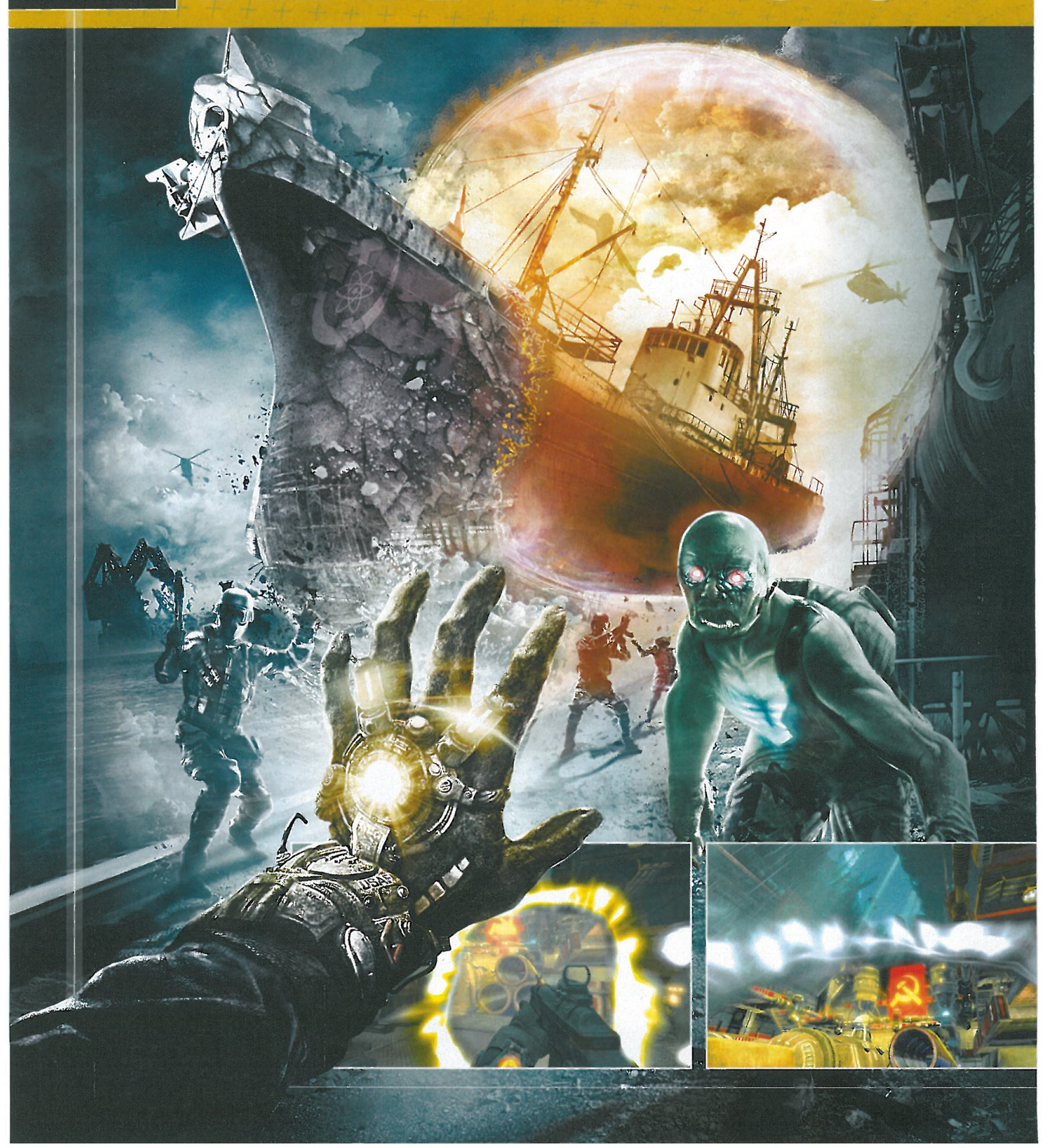
BIONIC REVOLUTION.

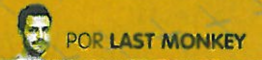
Vale, seguramente será casualidad, pero la forma en que **Avalanche** ha implementado el gancho de Rico en este nuevo *Just Cause* nos recuerda muchísimo al también nuevo *Bionic Commando*. Su uso es muy similar, se agarra a casi cualquier superficie, y está disponible en todo momento, aunque aquí el objeto no es tanto el balanceo como la accesibilidad rápida a cualquier zona. Es más, el gancho en conjunción con el paracaídas crean el que auguramos será el método de locomoción más habitual entre jugadores expertos: el efecto tirachinas, por el que con un *combo* de ambos cachivaches, Rico saldrá despedido por los aires y comenzará inmediatamente a planear. Es decir, una especie de capacidad de planeo instantánea.

Más interesante casi resulta, con respecto a los vehículos, el refinado sistema de robo. Ahora, encaramarse a un vehículo se combina con la posibilidad de moverse y agazaparse agarrado a sus diferentes partes, mientras sus ocupantes intentan calzarnos una merecida bala. Rico podrá dispararles también, o sacarlos del vehículo a rastras, mientras va cambiando de posición o, incluso, de vehículo, usando su gancho y sus habilidades acrobáticas. Sin duda, uno de las adiciones más espectaculares del juego.

exactamente lo mismo ocurre con el paracaídas. Los enemigos son más puñeteros, se cubren, piden refuerzos y, por ello, invitan más todavía a la inventiva y el requiebro balístico. Existe un sistema de cobertura, y un apuntado híbrido con asistencia que permite señalar sobre partes concretas del cuerpo. Los más de cien vehículos del juego presentan ahora diferencias notables en su conducción y sufren el efecto del suelo que pisan... Entramos en detalle en otros apartados de este artículo, porque no queremos dejar de destacar cómo todo esto se conjuga en un todo donde lo importante es crear caos. Sí, volvemos al caos y no será la última vez que leáis la palabra en referencia a ***Just Cause 2***: la misión última es sumir a Panua en un sindiós del que aprovecharse, narrativamente, y con el que disfrutar como enanos, jugablemente. Casi cualquier cosa es volatilizable y la isla alberga, nos dicen, más de mil actividades distintas. Todo para que correteemos libremente, hagamos el cafre y juguemos a ser el agente secreto con vocación de especialista demente más espectacular que haya visto el videojuego. Libertad absoluta, acrobacias de acción locas... ¡y hasta *ninjas*!

RAVEN SOFT




POR LAST MONKEY

TWARE

LA VETERANA COMPAÑÍA SE ENCUENTRA EN MEJOR FORMA QUE NUNCA Y NOSOTROS TE DESVELAMOS SUS NUEVOS PROYECTOS


El paso de los años no perdona, sobre todo si son cien en unos pocos segundos...









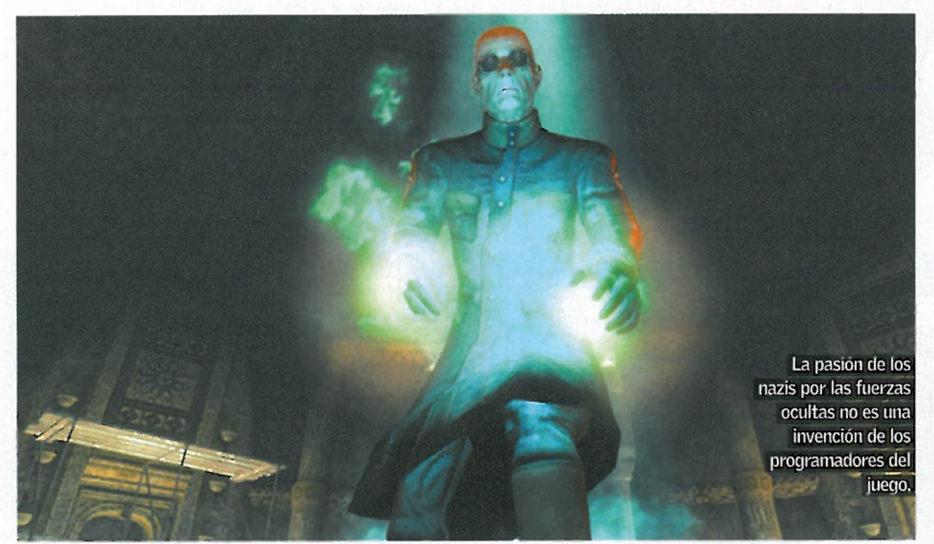
SINGULARITY PS3

EL PROYECTO MÁS SECRETO DE RAVEN, ES TAMBIÉN EL QUE PARTE DE UNA PREMISA MÁS INTERESANTE...

Y es que el argumento del que parte este nuevo *shooter* en primera persona no podía ser más original. Todo gira en torno a una misteriosa isla conocida como *Katorga-12*, en la cual se llevaron a cabo una serie de experimentos secretos por parte de los rusos durante el auge de la Guerra Fría. La época en la que se desarrolla el juego es el presente y el protagonista, un piloto de las Fuerzas Aéreas que se estrella en la isla después de que haya sido enviado a investigar lo que allí se cuece. Y desde luego lo que encontrará superará todas sus expectativas, ya que en el territorio en cuestión conviven los dos periodos temporales, el de 1950 y el de la actualidad, con sus respectivos habitantes, no todos ellos humanos...

Manipulando el espacio-tiempo

Afortunadamente, poco después de llegar a la isla, el protagonista consigue hacerse con un artilugio conocido como TMD (*Time Manipulation Device*, o Dispositivo para la manipulación del tiempo en cristiano). Este chisme le permitirá realizar acciones tan sorprendentes como «rebobinar» a sus oponentes, enviándoles a un estado «placentario» que, por supuesto, les provocará una muerte horrible y bastante espectacular. Pero también podrá emplearse para interactuar con elementos del mapeado (devolver un puente derruido a su estado original para poder seguir avanzando, por ejemplo). El efecto contrario, el de «envejecer», también será posible, convirtiendo a los enemigos en pocos segundos en esqueletos, mientras que con la llamada «éxtasis» se podrá congelar un objeto en el tiempo y el espacio, además de ser capaz de lanzarlo. Como habrás comprobado, el juego guarda grandes semejanzas con otros *shooters* que también hacían de este poder de manipulación la base de su jugabilidad, como *Half Life 2* o el más reciente *TimeShift*, pero el nuevo título de **Raven** promete superar todo lo visto hasta ahora en este sentido gracias al uso del motor *Unreal 3* y a la cuidada física de los elementos en pantalla, que permitirá la inclusión de *puzzles* y combates mucho más elaborados.


La pasión de los nazis por las fuerzas ocultas no es una invención de los programadores del juego.









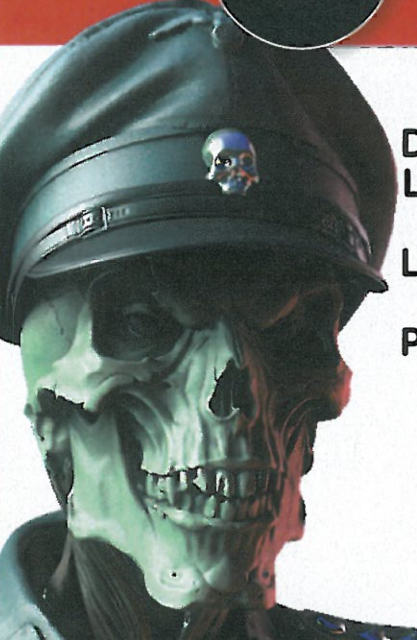
«El Velo». Aquí podéis ver una comparación entre el aspecto que tiene un escenario en el plano terrenal y cómo luce cuando el protagonista decide pasar al universo paralelo conocido como El Velo. De esta forma se revelarán elementos antes invisibles.







PS3 WOLFENSTEIN



UNA VISIÓN DIFERENTE DE LA AMENAZA NAZI LLEGARÁ ESTE VERANO A PLAYSTATION 3

Sí, ya sé lo que estás pensando al ver estas páginas. Otro *shooter* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con sus armas de entonces, sus nazis malvados, sus ciudades en ruinas... Pero no te equivoques, pues en esta nueva encarnación del veterano juego de acción hay elementos que no aparecen en ningún *Call Of Duty*, *Medal Of Honor* o similares.

Conspiración sobrenatural

Corre el año 1943. El ejército aliado ha conseguido frenar el avance de los alemanes en gran parte del globo, pero en Europa los nazis siguen controlando casi todo el territorio. Sin embargo, Hitler no se contenta con esto y pretende la dominación global. Para conseguirlo, recurre a uno de sus hombres más importantes, Heinrich Himmler, líder de las temidas SS, el cual ha concebido un plan a primera vista bastante increíble. Se trata, nada más y nada menos, que de recurrir a una misteriosa fuerza oculta conocida como Sol Negro, que otorga al que la controle un poder casi infinito. Con él, será capaz de crear un ejército de súper-soldados que arrasen todo a su paso, y por si fuera poco también pretende resucitar al rey Heinrich I, un antiguo y no muy amigable dirigente de la zona, para que ayude en su propósito a los alemanes. En fin, que el mundo libre vuelve a necesitar los servicios del agente especial B.J. Blazkowicz, protagonista de las anteriores entregas y que en esta ocasión cuenta con varios aliados. Por un lado, el cír-


Al comienzo del juego el protagonista entra en contacto con la resistencia en París. Ellos le guiarán durante esos primeros momentos.







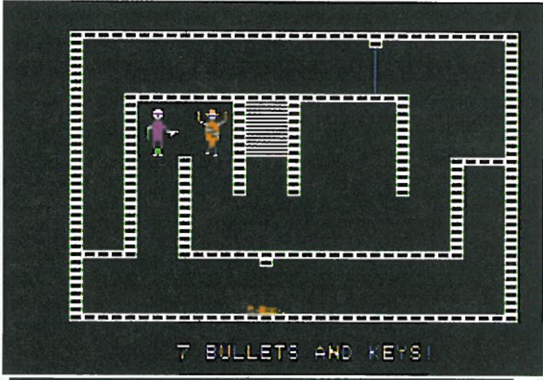




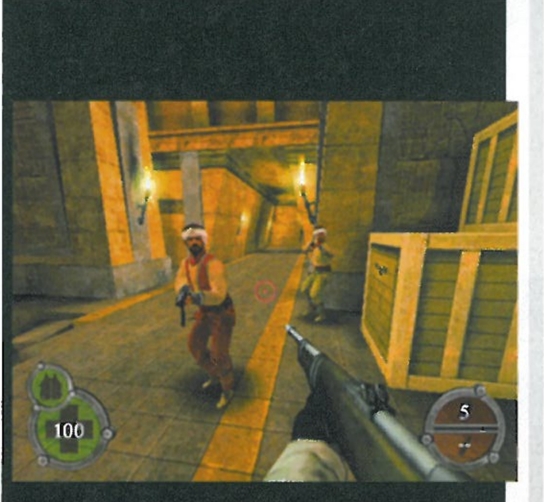
culo *Kreisau*, único grupo que se opuso a la hegemonía del Tercer Reich desde el interior de Alemania, comunicándose y ofreciendo información vital a los grupos de resistencia de otros países como Francia, y que aparece en el juego ayudando al protagonista. Y por otro, un misterioso artefacto que porta el soldado, y que le confiere habilidades sobrenaturales.

Un shooter con un «twist»

Desarrollado por la propia **Raven Software** con la colaboración de **Endrant Software** (compañía británica fundada recientemente) y supervisado por **id Software** (de hecho el motor gráfico que emplea, *iD Tech 4*, es el mismo que se usó en *Doom 3* o *Quake IV*, aunque ha sido muy modificado para el que nos ocupa), el juego, que saldrá a la venta a comienzos de este próximo verano, mezcla los conceptos típicos de este tipo de *shooters* con varios elementos más originales. Por ejemplo, podrás encontrarte con dos planos de existencia distintos entre los que podrás cambiar a voluntad en cualquier momento, revelando así entradas ocultas y objetos invisibles a primera vista. Además, los enemigos irán pasando de los soldados nazis normales y corrientes a esa especie superior creada por las fuerzas oscuras, que por supuesto serán mucho más complicados de derrotar. Lo que aún no hemos podido contemplar ha sido el modo multijugador, aunque conociendo sus precedentes, seguro que será un punto importante.







CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

La historia de la saga *Wolfenstein* se remonta casi al comienzo de la industria de los videojuegos. Allá por el año 1981 una pequeña compañía norteamericana llamada **Muse Software** puso a la venta para los sistemas Apple II, DOS, Atari 400/800 y Commodore 64 el juego original con el nombre de *Castle Wolfenstein*. Tres años más tarde llegó su secuela para los mismos formatos, titulada *Beyond Castle Wolfenstein*. En 1987 la compañía quebró, pero **id Software** se hizo con los derechos del nombre y cinco años después publicó *Wolfenstein 3D*, pionero de los *shooters* en primera persona (antes incluso que *Doom*) para una gran variedad de plataformas, consiguiendo un éxito absoluto a nivel mundial. En 2001 llegó la actualización del juego a las tres dimensiones, bautizada como *Return To Castle Wolfenstein*, para PC. Un par de años más tarde se realizó una versión para **PlayStation 2** con el subtítulo *Operation Resurrection*, que incluía una nueva misión a modo de prólogo que se desarrollaba en Egipto. El protagonista de todas las entregas siempre ha sido el mismo, el soldado americano BJ Blazkowicz.







MOVIMIENTOS. Con la «embestida», Lobezno se lanzará directamente sobre cualquier enemigo, aunque esté alejado de él. Y, gracias a sus sentidos animales, podrá visualizar todos los objetos del escenario con los que puede interactuar.



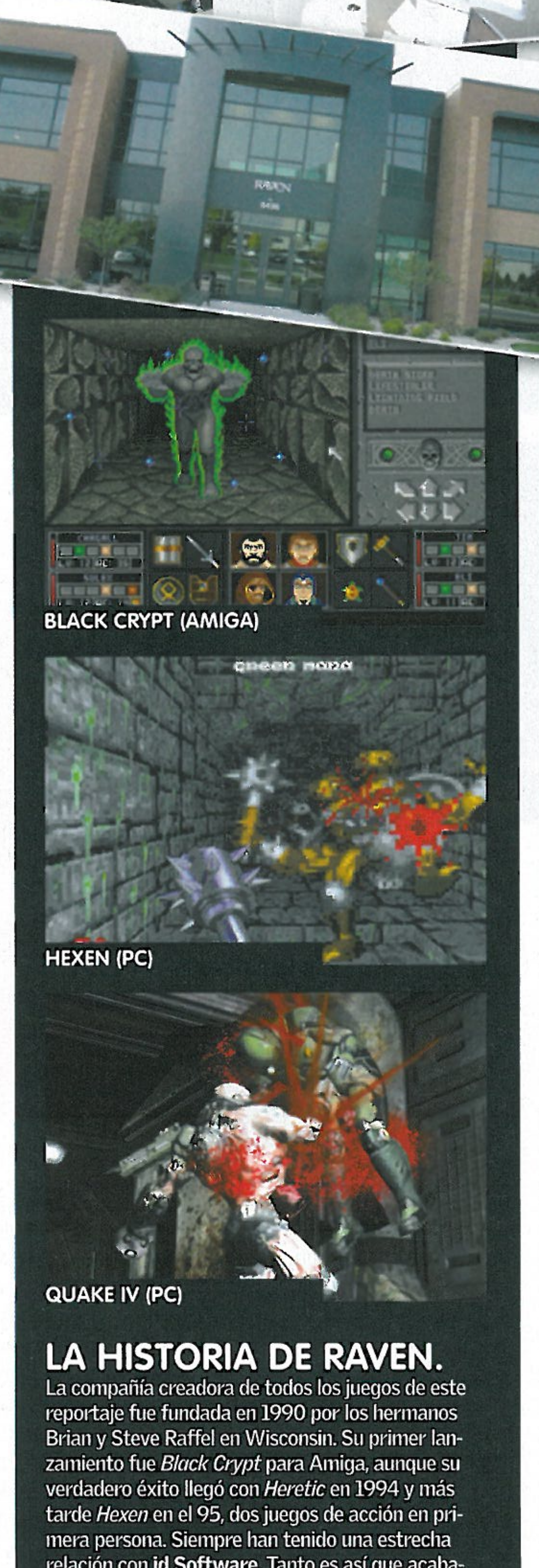


PS3

LOBEZNO X-MEN LOS ORÍGENES

UN JUEGO A MEDIDA DEL PERSONAJE MÁS SALVAJE DE X-MEN

Los anteriores títulos basados en las películas sobre los *X-Men* que han visitado las pantallas de cine en los últimos años no dejaron un buen sabor de boca. Es por ello que no teníamos grandes esperanzas en esta nueva adaptación, esta vez centrada exclusivamente en Lobezno y que relata los orígenes del mismo siguiendo el argumento de la película protagonizada por Hugh Jackman. Pero por lo que hemos podido ver y jugar parece que esta vez las cosas serán diferentes, ya que los programadores de **Raven Software** llevan más de dos años preparando este proyecto, que aparecerá en las tres consolas de **Sony** unos días antes del estreno de la película, el próximo 1 de mayo. Y el juego les ha quedado brutal y muy sangriento, con un protagonista que no duda en emplear sus garras contra los enemigos en un festín de *combos* y movimientos de todo tipo, que podrá ir mejorando y ampliando a medida que recoja las esferas que sueltan al morir. Decapitaciones, desmembramientos y mucha sangre durante los combates, en los que se enfrentará incluso a helicópteros en pleno vuelo, tanques y demás. También habrá espacio para las plataformas en variados entornos (junglas, instalaciones subterráneas, barcos...) que se mostrarán con todo detalle gracias al motor *Unreal 3*. Además, habrá guiños para los fans del cómic original.



BLACK CRYPT (AMIGA)

HEXEN (PC)

QUAKE IV (PC)

LA HISTORIA DE RAVEN.

La compañía creadora de todos los juegos de este reportaje fue fundada en 1990 por los hermanos Brian y Steve Raffel en Wisconsin. Su primer lanzamiento fue *Black Crypt* para Amiga, aunque su verdadero éxito llegó con *Heretic* en 1994 y más tarde *Hexen* en el 95, dos juegos de acción en primera persona. Siempre han tenido una estrecha relación con **id Software**. Tanto es así que acabaron desarrollando la cuarta entrega de su famosa saga *Quake*. Además, también son suyas las sagas *Soldier Of Fortune* y *X-Men Legends*, así como el más reciente *Marvel Ultimate Alliance*.



LA LEYENDA COBRA VIDA
DRAGONBALL
EVOLUTION
WWW.DRAGONBALLLAPELICULA.ES
8 DE ABRIL
EN CINES



TEST

Analizamos todas las novedades

PS3





RESIDENT EVIL 5

recomendado PLATA PlayStation

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Todos contra el virus

GÉNERO **SURVIVAL ACTION**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4823MB)**
PVP RECOMENDADO **59,99 €**
www.residentevil.com
18+

MIENTRAS que en el mundo real los terroristas internacionales parecen inclinarse más por otras formas de sembrar la destrucción, los responsables de **Capcom** siguen empeñados en que las amenazas bio-tecnológicas son el pan nuestro de cada día. Tras multitud de variaciones sobre su naturaleza y efectos, la amenaza vírica que transforma a pacíficos ciudadanos de diversas partes del globo en bestias sedientas de sangre llega al continente africano en esta nueva entrega de la saga, sin duda alguna la que más expectación ha causado. Buena parte de la culpa de esto lo tiene su predecesora, que logró levantar las mejores críticas por parte de la prensa especializada y supuso todo un éxito de ventas.

Quizás sea esta la razón por la cual los responsables del desarrollo de este debut de la serie en la «nueva generación», con *Kawata-san* a la cabeza, hayan decidido mantener inalterables muchos de los elementos que se introdujeron como novedad en *Resident Evil 4* y desde luego no es nada descabellado considerar a este juego como un sucesor espiritual de aquel.

Como ya sabrás por la completa información que te hemos ido ofreciendo a lo largo de todos estos meses (durante los cuales **Capcom** ha ido revelando pequeñas facetas del juego con cuentagotas), la acción de ***RE5*** se traslada a África, por lo que los típicos escenarios de anteriores entregas, pequeños y claustrofóbicos, pierden protagonismo en favor de espacios mucho más amplios y con mayor libertad de movimiento. Además, la oscuridad casi perpetua que con anterioridad acompañaba a Claire, Leon y ▸

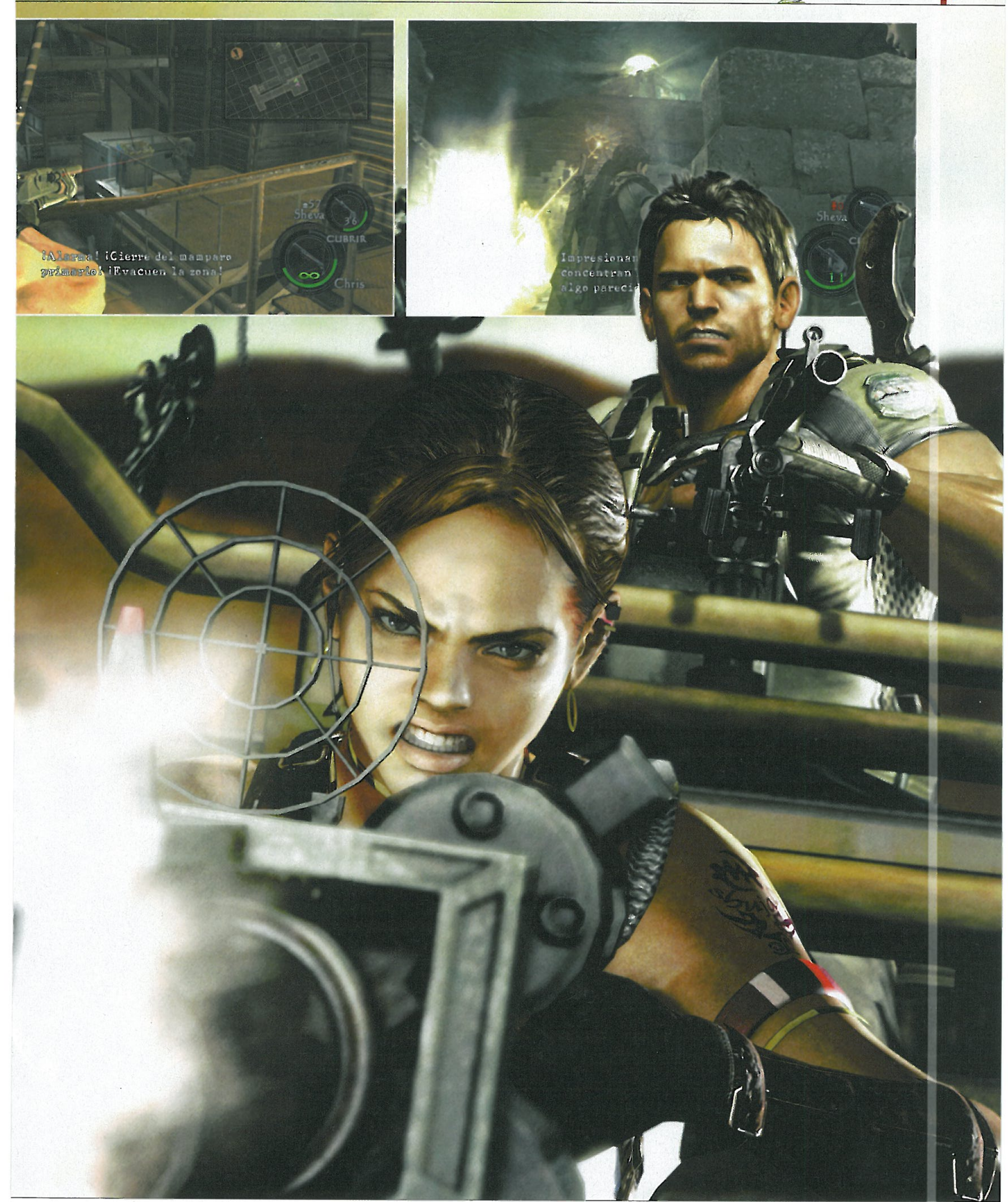
Se conserva el espíritu jugable de la cuarta entrega de la saga de Capcom

EDICIÓN LIMITADA. El mismo día en que se pone a la venta la edición normal del juego, 13 de marzo, también lo hace esta Edición Especial que, por sólo 10 Euros más, incluye un DVD con contenido adicional. Además, viene en una preciosa caja metálica.

la alternativa



SILENT HILL HOMECOMING. El otro gran Survival Horror es una opción más «tranquila» que este RE5.


Sheva
CUBRIR
Chris
¡Cierre del mamparo
¡Evacuen la zona!
Sheva

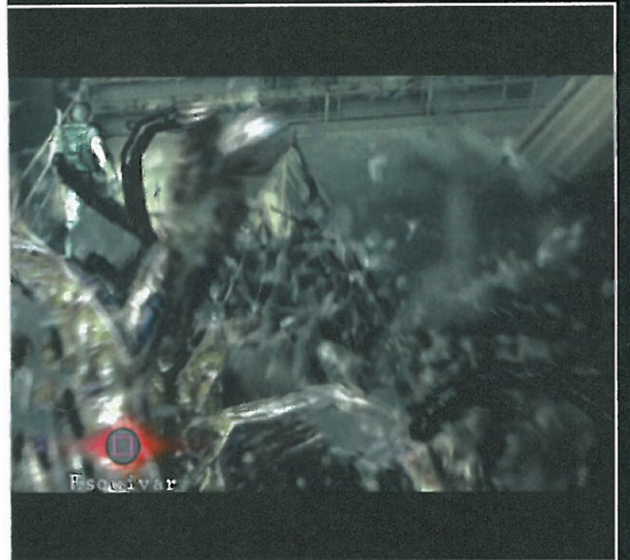


› compañía está ahora mucho menos presente. Constituye toda una novedad, sin duda, el hecho de acabar con hordas de zombis bajo el sol de justicia de la sabana africana, aunque está claro que las preferencias de los usuarios se dividirán en este sentido. Como también lo harán con el hecho de que los programadores hayan decidido otorgar mucho más protagonismo a la acción pura y dura. En unas declaraciones recientes, ellos mismos desmentían los rumores sobre un cambio en el sistema de control que permitiría a los protagonistas andar/correr y disparar al mismo tiempo, ya que esto rompería el ritmo del juego, mucho más pausado por la necesidad de detenerse cada vez que el jugador pretende acabar con un enemigo.

Pues bien, cierto es que este cambio no ha sido finalmente introducido, pero por lo demás el juego que nos ocupa poco o muy poco tiene que ver con aquel *Resident Evil* original que apareciera en **PSone**, y que aterrorizaba al jugador cada vez que éste tenía que girar una esquina o abrir una puerta. Ha cambiado tanto quizás como su protagonista, Chris Redfield, el mismo en el primer y último capítulo, pero cuya transformación física es más que evidente.

Sin embargo, este cambio de filosofía no lleva consigo ninguna desventaja. Mientras otros títulos, como el reciente *Silent Hill Homecoming* han perdido buena parte de su encanto al realizar esta transición, la saga de **Capcom** ha ganado en diversión, espectacularidad y accesibilidad para el gran público. Un sistema de control totalmente configurable y de rápida respuesta permite al jugador acabar con enemigo tras enemigo de una forma eficiente y, lo que es más importante, divertida. Y es que el desarrollo del juego no deja ni un segundo libre de emoción. Se suceden tiroteos, persecuciones, enfrentamientos contra decenas de enemigos finales a cuál más imponente y secuencias cinemáticas realizadas con el propio motor del juego (muchas de ellas interactivas, durante las cuales el jugador deberá pulsar un botón determinado del mando para no acabar muy mal) sin solución de continuidad. Toda una montaña rusa que olvida en parte la resolución de enigmas (hay algunos *puzzles*, pero no son muy complejos y no requieren la revisitación de escenarios anteriores) y la exploración (el juego es ›

Con esta entrega los programadores se decantan por la acción más salvaje





Dinos lo que queremos saber y no te haremos daño.

¿SABÍAS QUE...?

Hasta la fecha, la franquicia consta de una serie de seis títulos principales y ha aparecido en más de quince plataformas diferentes, vendiendo más de 35 millones de copias en todo el mundo.

Más de 100 empleados de Capcom han estado implicados en el proceso de concepción y desarrollo de Resident Evil 5, que ha durado varios años. En este proceso también ha participado multitud de personal externo al estudio.

La entrega de Resident Evil más exitosa hasta la fecha ha sido Resident Evil 2 para PlayStation, con casi 5 millones de unidades vendidas en todo el mundo.

La saga tiene como argumento central de cada entrega la presencia de diferentes amenazas biológicas, agentes víricos y plagas en diversas partes del mundo. En total se contabilizan hasta 14 virus distintos, ya sean creados por la mano del hombre, como el T-Virus o por causas naturales como el Ébola.

Se han publicado once novelas inspiradas en la saga, así como tres libros con las líneas argumentales de las películas producidas por Sony Pictures.

El éxito de la saga Resident Evil ha tenido como resultado la consecución de hasta 8 Récords Mundiales, recogidos en el Libro Guinness de los Récords: Edición Videojuegos 2008, entre los que se encuentra el récord de Juego de Acción y Aventura con mayor número de novelas y el de Juego con mayor número de secuelas cinematográficas.

En el año 2001 se grabó el disco Resident Evil Orchestra, a partir de un concierto celebrado en Japón en el que la Orquesta Filarmónica de Japón interpretó las composiciones musicales de las tres primeras entregas de Resident Evil.

Se ha comercializado multitud de material de merchandising inspirado en Resident Evil, tales como cómics, figuritas de los personajes o hasta una bebida energética comercializada con el nombre de «T-Virus». Incluso una conocida atracción lleva su nombre en el parque de atracciones en Japón: «La Mansión de Resident Evil».

La secuencia introductoria de la versión japonesa del primer Resident Evil fue censurada en la edición americana y europea por ser demasiado violenta. Sin embargo, un año después se incluyó íntegramente en la edición Resident Evil: Director's Cut.

Entornos. Los protagonistas visitarán una gran variedad de localizaciones a partir de su incursión original en un pequeño poblado africano. Además gozarán de varios medios de transporte, como un jeep o una barca. Y es que las distancias en este continente son muy amplias...

TEST



ENEMIGOS, NUEVOS Y VIEJOS. Los combates contra los jefes finales toman en Resident Evil 5 más protagonismo que nunca. Los hay de todos los tamaños y formas, y la estrategia para acabar con cada uno de ellos está bastante definida, o al menos la estrategia más eficiente...

bastante lineal, y en casi todo momento contarás con la ayuda de un mini-mapa en pantalla que indicará la dirección correcta).

Mejorando la apariencia

Todo este despliegue en materia de jugabilidad viene acompañado por un apartado técnico a la altura de lo esperado. Tanto protagonistas como enemigos y escenarios aparecen de una forma espectacular en pantalla, aprovechando en gran medida la potencia de la consola de **Sony**.

A excepción de alguna textura de insuficiente resolución, encontrarás detalles de gran calidad allí donde mires. Además, se agradece la variedad de entornos que se han recreado, desde el pueblo destartalado del comienzo del juego al templo que encontrarás más adelante, hasta llegar al complejo de investigaciones secretas que no podía faltar en un *Resident Evil* que se precie.

Como ya sabrás, pues ha sido uno de los apartados más publicitados del juego, ***Resident Evil 5*** incorpora la opción de juego cooperativo en el que un jugador controlará a Chris y el otro a Sheva, su compañera de aventuras. Sin duda se trata de uno de los puntos fuertes y una forma completamente diferente de vivir su tenso desarrollo. Además, el hecho de que el segundo participante pueda entrar o salir de la partida en cualquier momento, junto con la socorrida opción de pantalla partida para aquellos que no dispongan de conexión On-line acaba por redondear este apartado. La sexta entrega ya ha sido anunciada, y no podemos sino mordernos las uñas de impaciencia...

El modo cooperativo es la forma más divertida de vivir esta aventura

evaluación

↑ Se ha cuidado hasta el extremo cada uno de los detalles de esta gran superproducción, pero lo mejor de todo es el completo modo cooperativo.

↓ Quizás algunos de los jugadores más veteranos echará de menos el verdadero terror que provocaban los capítulos anteriores de la saga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Toda una demostración del buen hacer de los programadores. Bellos y espectaculares.	Las voces siguen en inglés, pero tanto efectos como banda sonora alcanzan un gran nivel.	La gran variedad de situaciones que propone y lo divertido de su acción; lo más destacable.	No es un título muy largo, pero incorpora un gran número de extras ocultos y modos adicionales.	El modo cooperativo para dos jugadores es uno de los mejores inventos de toda la saga.	Todo un ejemplo de cómo adaptar una saga a la nueva generación de PlayStation.	Siempre se puede pedir más, pero RE5 consigue todo lo que se propone con gran brillantez.
9,5	9,2	9,3	9,1	9,3	9,3	9,3

STORMRISE™



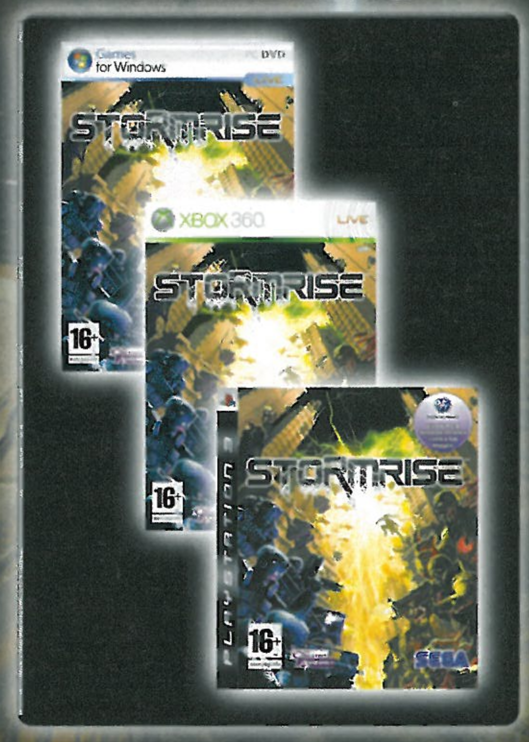




ESTRATEGIA A TODOS LOS NIVELES







ESTRATEGIA MULTIJUGADOR: únete a la acción trepidante y juega contra tus amigos online, con emocionantes modos para hasta 8 jugadores.
EN LA LÍNEA DE FUEGO: control rápido e intuitivo de tus tropas a través de inmensos campos de batalla. **VERTICALIDAD:** crea estrategias desde partes más altas para conseguir ventaja.



















www.sega.es

Tendrás que liberar las capitales europeas como ya hiciera Nathan Hale con Londres en el primer Resistance.



RESISTANCE RETRIBUTION

Los maquis te necesitan

recomendado PLATA PlayStation

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
GRABAR PARTIDA **736 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99€**
es.playstation.com
16+

la alternativa



KILLZONE LIBERATION. Otra exitosa adaptación de sobremesa a PSP con un precio irresistible.

PARA EL QUE NO lo sepa, el término «maquis» (nada que ver con su significado actual) se acuñó durante la Segunda Guerra Mundial para denominar a los grupos de resistencia contra la invasión del Ejército Nazi en algunas zonas, sobre todo rurales de Francia, y anteriormente se empleó también con los que hacían lo propio contra el régimen franquista en la España de la posguerra. Pero claro, en la historia alternativa que propone la saga *Resistance* el yugo nazi nunca existió, así que los maquis son el conjunto de hombres y mujeres que luchan contra la invasión de las Quimeras en Europa Occidental.

Siguiendo los pasos de otra gran saga de *shooters* para **PlayStation**, *Killzone*, aparece ahora una versión portátil que intenta condensar todo el espíritu de las dos entregas de *Resistance* en un UMD, y una vez más queda patente que, cuando hay ganas y talento, nada es imposible si se conocen las limitaciones y las ventajas de este formato. Obviamente no se podía trasladar el juego tal cual, así que la adaptación ha sido necesaria y fructífera.

Comencemos por la historia, que se desarrolla entre los acontecimientos relatados en la primera y segunda entrega de *Resistance* para **PS3**. El protagonismo absoluto recae en James Grayson, un Marine Real británico que combate en el ejército contra la invasión de las Quimeras hasta que sufre la traumática experiencia de tener que acabar con su propio hermano, capturado por el enemigo y convertido en uno de ellos. A raíz de este suceso, enloquece y se convierte en una especie de «Rambo» dispuesto a acabar con todos los centros de conversión que encuentre a su paso. Encarcelado por su rebeldía y sentenciado a muerte, se le ofrece una oportunidad para redimirse: ayudar a la resistencia francesa a liberar el continente europeo. Su primer destino, acompañado ya por sus nuevos aliados, será Rotterdam, y más tarde visitará Luxemburgo, Alemania o las calles de París. Durante toda la aventura los fans de la saga encontrarán guiños y referencias a los capítulos aparecidos en **PS3** (incluso algún que otro personaje conocido), y toda la trama tiene ese toque de película de ciencia ficción clásica que le aleja de la seriedad de la serie *Killzone*, por ejemplo, y que proporciona algunos momentos que pueden llegar a ser incluso hilarantes (por ejemplo, algunas conversaciones entre los personajes).

La historia del juego se desarrolla entre los acontecimientos de las dos entregas para PlayStation 3

Algo que queda patente nada más comenzar el juego es que las cabezas pensantes de **Sony C.E.** hicieron bien en encargar el proyecto a los programadores de **Sony Bend**, curtidos en las ›











LA AMENAZA DE LAS QUIMERAS.

A lo largo de la aventura de Resistance Retribution serás testigo de cómo los invasores han transformado las zonas ocupadas construyendo todo tipo de infraestructuras. Además, te enfrentarás a enemigos que sólo aparecen en esta entrega, como las «calderas» o una nueva especie de híbrido entre humano y quimera de apariencia temible.















« Resistencia. Estos son algunos de tus nuevos compañeros alistados a los maquis. Su objetivo es liberar Europa Occidental de las garras de las Quimeras.

Mechas. En determinados momentos del juego podrás encaramarte a una de estas bestias mecánicas, dotadas de un poder de fuego asombroso. Los enemigos caerán como moscas.





El sistema de control se hereda de la saga Syphon Filter para la portátil

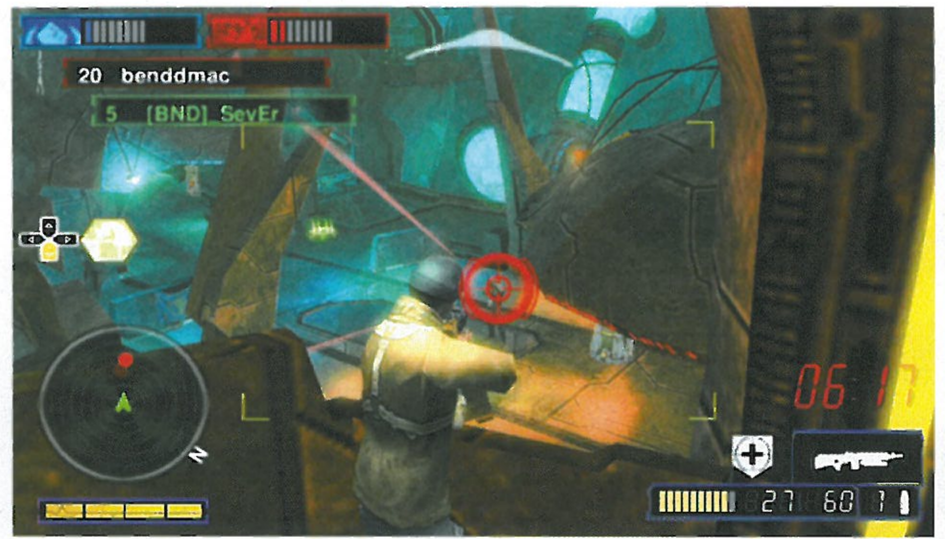
lides de desarrollar para **PSP** gracias a su genial saga *Syphon Filter*, que alcanzó una nueva juventud en la portátil hace algunos años. Y es que las similitudes entre esta serie y ***Resistance Retribution*** son muchas, y esto no es nada malo, más bien al contrario.

Sin duda, el aspecto que más llama la atención es el cambio de perspectiva. Ahora la cámara se sitúa detrás de la espalda del protagonista, con lo que el campo de visión es mucho más amplio, algo muy beneficioso si tenemos en cuenta las dimensiones de la pantalla de la portátil. El control, como en los juegos anteriores de la compañía, se divide entre el *stick* analógico (para mover al personaje) y los cuatro botones del frontal (para apuntar). Obviamente, no es un sistema tan ideal como el que se realiza con dos *sticks* analógicos, pero sólo será necesario algo de práctica para hacernos con él. Además, existe la opción del apuntado semi-automático que facilita las cosas en gran medida.

Casi todos los elementos de los juegos en que se basa han sido trasladados con gran acierto a la portátil, desde su intensa y variada jugabilidad hasta el catálogo de enemigos (aumentado con algunas incorporaciones como las «calderas», seres de gran cabeza que explotan al acercarse al jugador), pasando por el repertorio de armas de fuego, con su disparo secundario incluido. Pilotar un gigantesco *mecha* de combate, manejar armas estacionarias contra oleadas y oleadas de Quimeras, defender posiciones, proteger a aliados mediante el rifle francotirador... Los programadores han diseñado los niveles de tal forma que no existe un segundo de descanso. Sin duda la intensidad vista en la segunda entrega de *Resistance* ha sido muy bien adaptada, aunque la escala a la que todo tiene lugar, no sea la misma.

En cuanto al apartado técnico, poco más se le puede pedir a la versátil portátil de **Sony**. El motor gráfico es el mismo utilizado en la saga *Syphon Filter*, pero ha sido mejorado para mostrar con todo lujo de detalle unos entornos muy atractivos y unos enemigos que poco tienen que envidiar a los que visitaron **PlayStation 3** hace ya algunos meses.

A todas sus virtudes en la modalidad principal hay que sumar el espléndido modo multijugador cooperativo en sus dos modalidades y una gran cantidad de secretos y extras añadidos. El año comienza de la mejor forma posible para nuestra **PSP**. Y nosotros deseamos y esperamos que siga así.









Multijugador. Hasta ocho participantes mediante infraestructura o ad hoc podrán competir en cinco modalidades de juego diferente y en cualquiera de los dos bandos enfrentados en Resistance Retribution.







CONECTIVIDAD CON PS3.

La prometida capacidad de comunicación entre las dos consolas de **Sony C.E.** no se ha explotado mucho hasta la fecha, pero esto es algo que está a punto de cambiar con el juego que nos ocupa.

Si eres poseedor de *Resistance 2* para **PS3** y esta nueva entrega para **PSP**, tendrás varias opciones. A través del menú principal del primero, y teniendo la portátil conectada mediante un cable USB a **PlayStation 3**, podrás «infectarla» y así modificar el desarrollo del título para la portátil. El protagonista, al igual que Nathan Hale antes, tendrá en su interior el virus Quimera, lo que le proporcionará nuevas y poderosas habilidades y además le permitirá utilizar una nueva arma (la pistola *magnum* que dispara proyectiles explosivos).

Además, también desde el menú de *Resistance 2* podrás activar el modo PSP Plus, y gracias a él serás capaz de jugar a ***Resistance Retribution*** con el mando de control de tu **PlayStation 3**. Por último, si además cuentas con el cable de vídeo de **PSP**, podrás jugar al título de **PSP** en la pantalla de tu televisor y con el mando de **PS3**. ¡Un lujazo!

evaluación

El universo de Resistance se adapta perfectamente a las capacidades de la portátil. El sistema de control, aunque al comienzo pueda parecer poco intuitivo, se convierte pronto en la mejor opción para desarrollar un juego de acción como éste.

No hemos encontrado ningún fallo digno de mención, si acaso que el argumento sea algo genérico en lo que se refiere a la lucha contra los invasores, aunque esto es algo más bien pretendido por los programadores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Se encuentran entre los mejores que hemos visto en la portátil de Sony. Gran detalle y fluidez total.	La mejor opción es utilizar auriculares para disfrutar de todo un espectáculo sonoro.	Una vez adaptados al sistema de control, su desarrollo no te dejará lugar para el aburrimiento.	El modo Campaña no es demasiado largo, pero sus secretos y el modo On-line lo complementan.	Una de las mejores experiencias que en este sentido puedes encontrar en la portátil.	Un juego redondo que viene a demostrar el excelente estado de forma de la consola de Sony.
9,4	9,2	9,3	9,3	9,5	9,3

PS3

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

BRONCE recomendado PlayStation

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

La respuesta europea a los Ace Combat

GÉNERO
ARCADE AÉREO
COMPAÑÍA
UBISOFT
PROGRAMADOR
UBI BUCHAREST
DISTRIBUIDOR
UBI SOFT
JUGADORES

x8
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO
INSTALABLE
SÍ (5GB)
RESOLUCIÓN MÁXIMA
720P
P.V.P. RECOMENDADO
69,95€
www.hawxgame.com
12+

HERMANOS fanáticos de *Ace Combat*: dejad de llorar porque la franquicia amada no ha aparecido en **PlayStation 3**. Nadie podrá discutir jamás la maestría del **Ace Team**, ni su invención del concepto del simulador/arcade aéreo, pero ya se sabe: cuando uno se duerme en los laureles, pueden llegar otros y «robarte la cartera». Y eso es justo lo que ha hecho la talentosa división rumana de **Ubisoft**. Tras bregarse en el género con las dos entregas de la saga *Blazing Angels* (divertidos, aunque con algunas carencias técnicas), los europeos han decidido plantar cara a **Namco** en su propio campo: con aviones reales y escenarios fotorrealistas, creados a partir de fotos por satélite. La potencia de **PS3** en las hábiles manos de los grafistas rumanos nos regala la vista con soberbias recreaciones de los cazas y bombarderos más populares de los grandes de la aeronáutica militar: Boeing, Dassault, SAAB, Lockheed Martin, Northrop Grumman y Eurofighter. Por tus manos pasarán 50 aviones, desde los venerables F-14A Tomcat y F-16A Fighting Falcon estadounidenses a sus eternos rivales, los MIG soviéticos. Y lo mejor es que no tendrás que pasar por el tedioso engorro de acumular dinero para poder adquirirlos, al estilo *Ace Combat*, sino que el propio juego los irá poniendo a tu disposición a medida que vayas superando fases (además de ascender, gracias a tu experiencia, a lo largo de 40 rangos del escalafón militar, desde soldado a capitán general). Te recomendarán un modelo específico, dependiendo de la naturaleza y objetivos de la misión, pero siempre tendrás a tu disposición otras alternativas, lo que hace la experiencia de juego lo más variada posible, algo que se agradece, teniendo en cuenta que hablamos de un género, el arcade aéreo, de probada jugabilidad y carga adictiva, pero al que siempre se le ha achacado el ofrecer una mecánica poco variada. En ***H.A.W.X.***, como en los *Ace Combat*, todo consistirá en neutralizar objetivos en tierra, mar y aire o resolver misiones de escolta, utilizando misiles y bombas de diferente pelaje. Pero la gente de **Ubi Bucharest** se ha sacado de la chistera un par de ideas novedosas (englobadas bajo las pomposas siglas de E.R.S., *Enhanced Reality System*), que empujan a ***H.A.W.X.*** más aún al territorio *arcade*, para desesperación

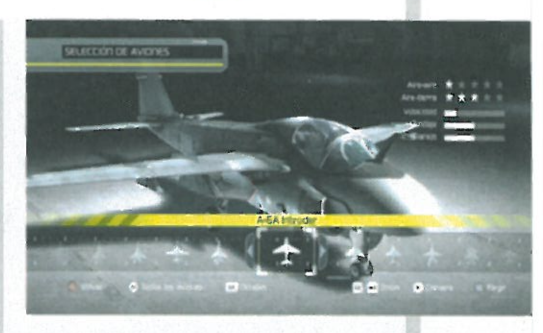
Ubisoft planta cara a Namco en su propio campo, con aviones licenciados y escenarios fotorrealistas

la alternativa



BLAZING ANGELS 2
La anterior obra de Ubi Bucharest, otro arcade aéreo, pero inspirado en la Segunda GM.











IGUALICOS, IGUALICOS QUE LOS DE VERDAD. La licencia de cinco grandes de la industria aeronáutica ha permitido a Ubisoft recrear cazas y bombarderos reales, 50 en total, a la usanza de los Ace Combat. Tras elegir avión, podrás seleccionar el tipo de armamento que quieras: bombas, misiles térmicos o por radar...



El juego recrea, con bastante fidelidad, localizaciones reales como Chicago, Washington, Río de Janeiro, Tokio o Ciudad Juárez.





Echando una mano. Si no eres muy hábil, el sistema E.R.S. te permite activar una cámara externa y mucho más arcade o seguir la ruta precisa para esquivar un misil o afrontar un objetivo en tierra.





A vista de «pájara». Las fotos por satélite de la compañía GeoEye han permitido recrear localizaciones reales como Río de Janeiro y Chicago con una calidad más que notable.









de los talibanes de la simulación aérea pura y dura. Para empezar, podremos activar una cámara externa (a bastante distancia del avión) con sólo pulsar dos veces los botones R2 o L2, que nos ayudará en esos combates contra enjambres de cazas enemigos. En ese momento, el juego abandona el desarrollo *Ace Combat* para convertirse en algo parecido a un *Time Pilot* hiperhormonado, con tu avión ejecutando quiebros imposibles y lanzando misiles como un poseso. La otra ayuda que enervará a los puristas, y entusiasmará a los novatos, es un asistente visual que te mostrará en pantalla la ruta a seguir para esquivar un misil enemigo (si ya has agotado las contramedidas) o cómo enfilar correctamente un objetivo en tierra.

H.A.W.X. incorpora el modo On-line con el que los fans llevábamos años soñando

¿Y Tom Clancy qué pinta en esto?

Pues la verdad, poco. Aunque el juego intenta hilvanar las misiones con una trama política en la linea del pope de los *bestsellers*, lo que realmente importa son las misiones y su rotunda jugabilidad. Es como si **Namco** se decidiera a crear un *Alfred Hitchcock Presenta: Ace Combat*. Si el juego mola, que lo apadrine quién sea. Y ***H.A.W.X.*** es bueno, muy bueno. No solo es capaz de plantarle cara a la saga de **Namco** en el terreno gráfico, sino que incorpora el modo On-line con el que los fans de los arcades aéreos llevábamos años soñando: cuatro jugadores en cooperativo (entrando y saliendo de la partida en cualquier momento) y hasta ocho en duelos aéreos donde cobra importancia la experiencia acumulada en el modo Historia, a más experiencia, más aviones.

Namco debería ponerse las pilas, o corre el riesgo de perder las riendas de un género que ellos inventaron, como le sucedió a **Konami** con los *bemani* (ahí están los *Guitar Hero* y *Rock Band*). De momento, **Ubisoft** ha dado el primer paso en **PS3**. Y ya se sabe, el que golpea primero, golpea dos veces.

evaluación



La jugabilidad, al más puro estilo Ace Combat. Los combates On-line. El grado de detalle de los aviones. Las dimenciones de los escenarios. El toque arcade a lo Time Pilot del E.R.S.

Como sucede con los Ace Combat, las ciudades impresionan a distancia, pero de cerca siguen siendo bastante toscas. Y queremos kilómetros de rascacielos de una vez por todas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque las ciudades, de cerca, son algo toscas, los escenarios impresionan a distancia. Y los aviones, de lujo.	Un buen doblaje al castellano, aunque se echa en falta el guitarreo a lo Top Gun de los Ace Combat.	Imposible dar mas facilidades para jugar, gracias al E.R.S. Es coger el mando y viciarse de inmediato.	Las fases son bastante largas, aunque el plato fuerte es el modo On-line y su vida ilimitada.	Soñaste con un arcade aéreo con juego On-line, y por fín lo tienes, y con modo cooperativo, además.	Un buen uso del sensor (para activar contramedidas) e instalación en disco duro.	Si te gustaron los Ace Combat, no deberías perderte este «primo cercano».
9,0	8,7	9,0	8,5	9,1	8,6	9,0

Kelly
HU

SAMUEL L.
JACKSON
EN



AFRO SAMURAI® EL VIDEOJUEGO

Ron
PERLMAN



NO ES PERSONAL.
SOLO VENGANZA.

MÚSICA DIRIGIDA POR RZA

WWW.AFROSAMURAI.EU

DISPONIBLE 27/03/09







PLAYSTATION 3

namco



PS3

GÉNERO
VARIOS
COMPAÑÍA
SEGA
DESARROLLADOR
BACKBONE ENT.
DISTRIBUIDOR
SEGA
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA 1080p
INSTALABLE
NO
PVP. RECOMENDADO
39,95 €
www.sega.es
12+

la alternativa

SEGA MEGA-DRIVE COLLECTION. Un buen puñado de clásicos MD para PS2 y PSP, con extras y todo.

SEGA MEGA DRIVE
ULTIMATE COLLECTION

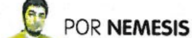
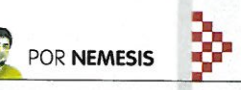
△ Tesoros ◎ pixelados ⊗ en alta ▢ resolución

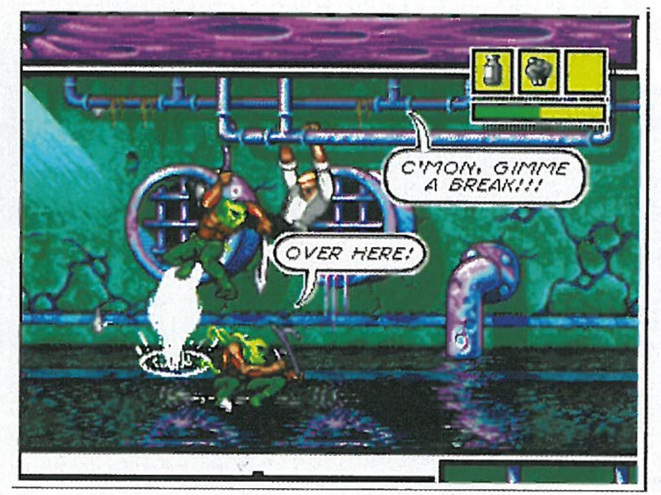
ES FÁCIL DEJARSE LLEVAR por la nostalgia ante propuestas como la que nos hace **Sega**: un *Blu-ray* con 40 clásicos de Mega Drive, acompañado de algunas recreativas no menos míticas y alguna que otra curiosidad para Master System. Si bien es cierto que la capacidad del formato permitiría albergar no sólo 40, sino 400 cartuchos de la 16 *bits* de **Sega**, lo ajustado del precio (menos de 40€) y la amplia variedad de géneros que recoge (desde el puro *arcade* al RPG, pasando por los *brawler* o los *puzzles*) lo convierten en una oferta más que tentadora para aquellos de nosotros que nos dejamos la juventud (o la infancia) jugando con la Mega Drive. Sale a menos de 1€ por juego, y con la posibilidad de disfrutar por primera vez en un recopilatorio de la trilogía *Streets Of Rage*, el plato fuerte del disco, ya que no se incluía en el recopilatorio que lanzó **Sega** para **PS2** y **PSP** un par de años atrás.

La selección, siempre polémica

Es algo inevitable en todas las recopilaciones: siempre se echan en falta títulos capitales, en ocasiones debido a licencias de terceros que ya han caducado. Por ello no vamos a encontrar en este ***Ultimate Collection*** obras tan recordadas como *Castle Of Illusion*, *Quackshot* o *The Revenge Of Shinobi* (las estrellas invitadas, *Spider-Man* y *Godzilla* lo hacen inviable). Menos justificación tiene la ausencia de las obras de **Treasure**, ya que salvo *Dynamite Headdy*, no encontramos ni rastro de *Gunstar Heroes*, *Light Crusader* o *Alien Soldier*. Y aunque ***Ultimate Collection*** acoge cartuchos magistrales (sólo tenéis que leer el listado de la derecha), sorprende encontrar títulos menores como *Super Thunder Blade*, *Gain Ground* o *E-SWAT*, ocupando un lugar que merecerían cartuchos más notables como *X-Ranger*, *Toe Jam & Earl* o incluso *Super Hang-On* (puede que no fuera muy espectacular, pero su modo Original era divertidísimo).

Pero en lugar de enfurruñarnos por lo que no podemos tener, alegrémonos por lo que encontraremos en este *Blu-ray*, que es mucho. Aunque las primeras pantallas desveladas por **Sega** nos hicieron temblar, debido al funesto filtro utilizado para maquillar los pixelazos de MD en las pantallas de alta definición, nos hemos alegrado (y mucho) al comprobar que dicho ▸

« Cara y cruz del legado MD. Juegazos como Comix Zone o los primeros Sonic siguen enamorando como el primer día. En el otro extremo, ese monumento al aburrimiento llamado Ecco The Dolphin, al que seguimos sin verle la gracia... y nos moriremos sin verla.









El género brawler vivió con la segunda entrega de SOR su cota más alta de calidad, diversión y jugabilidad. Oro puro.

JUEGOS DE MD EMULADOS

- Alex Kidd In The Miracle World
- Alien Storm
- Altered Beast
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- E-SWAT
- Ecco The Dolphin
- Ecco: The Tides Of Time
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Kid Chameleon
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III
- Phantasy Star IV
- Ristar
- Shining Force
- Shining Force II
- Shining in the Darkness
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic & Knuckles
- Sonic 3D: Flickies' Island
- Sonic Spinball
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Sonic The Hedgehog 3
- Streets Of Rage
- Streets Of Rage 2
- Streets Of Rage 3
- Super Thunder Blade
- The Story Of Thor
- VectorMan
- VectorMan 2

TEST

Extras de diverso pelaje. Cumple diferentes requisitos en algunos juegos (superar una fase sin repetir, acumular determinados puntos) y desbloquearás estas maravillas: recreativas clásicas (¡ese Shinobi, madre!), juegos de Master System y entrevistas con diferentes miembros de Sega. Mola, pero soñábamos con el Out Run.

ZAXXON (RECREATIVA)



ALIEN SYNDROME (RECREATIVA)



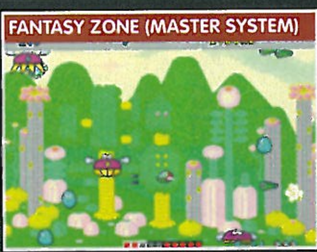
ALTERED BEAST (RECREATIVA)



PHANTASY STAR (MASTER SYSTEM)



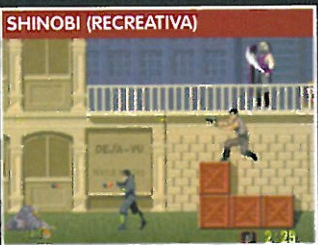
FANTASY ZONE (MASTER SYSTEM)



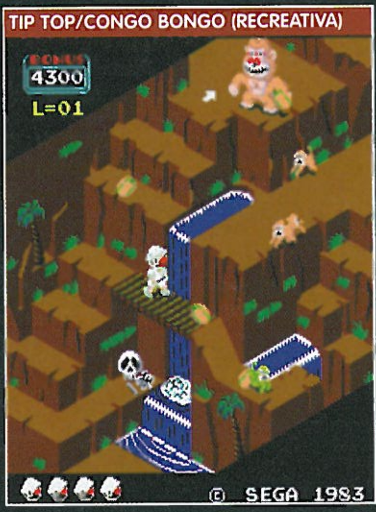
GOLDEN AXE WARRIOR (M.SYSTEM)



SHINOBI (RECREATIVA)



TIP TOP/CONGO BONGO (RECREATIVA)



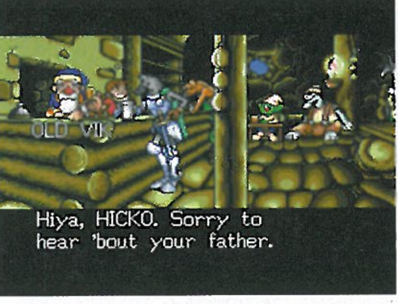
SPACE HARRIER (RECREATIVA)

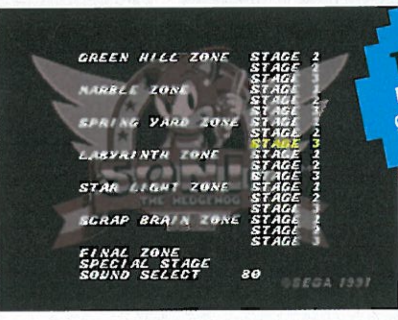




« Y OCHO ENTREVISTAS, DE PROPINA. Bastante mas fáciles de desbloquear que los juegos, las entrevistas de vídeo son un extra simpático, pero habríamos preferido en su lugar una mayor cantidad de recreativas clásicas o el muy añorado Sonic CD.







TRUCOS MD
En el suplemento de guías de este mes encontrarás un listado de los mejores trucos.

filtro (que convierte los gráficos de MD en grotescas imágenes creadas con ceras Crayola) puede desactivarse en todo momento. Y después de probar el juego en nuestro LCD de 40", podemos dar fe de que el píxel sigue siendo tan bello como a principios de los 90, y los juegos igual de divertidos.

Clásicos incombustibles...

Ni la más salvaje de las nostalgias puede salvar de la quema bodrios de la talla de *Alex Kidd*, *Gain Ground* o *Sonic 3D: Flickies' Island*, pero los años sí han sentado bastante bien a títulos como *Comix Zone*, el mencionado *Dynamite Headdy* o los dos primeros *Golden Axe* (el tercero es harina de otro costal). La incorporación de un segundo jugador te devolverá, junto a un amigo, a una época tristemente perdida, en la que la jugabilidad lo era todo, incluso por encima de los gráficos. Y si eres un solitario, encontrarás semanas y semanas de desafío en la ingente cantidad de RPG rescatados: desde la saga *Phantasy Star* al completo (incluyendo el de Master System) a la franquicia *Shining*. Los dos primeros *Sonic* siguen siendo una maravilla (el tercero, no tanto) y aunque ***Sega*** sigue ninguneando a ese tesoro llamado *Sonic CD* (ausente, una vez más), al menos nos podremos consolar con *Ristar*, un pequeño clásico de **Sonic Team**. Se echa en falta el género *shooter* (¿dónde demonios están los *Thunder Force*?), y un poco más de arrojo, al no haber incluido la versión japonesa de *Decap Attack* (ese *Magical Turbo Hat...*) o la versión sin censuras de ***Streets Of Rage 3***.

En definitiva, un producto destinado a mitómanos de la MD que, como un servidor, pondrán el grito en el cielo por las ausencias, pero que pasarán por caja encantados. Al menos **Sega** se moja. ¿Por qué **Capcom** o **Konami** no hacen algo parecido con sus clásicos de **SNES**?

Podemos dar fe de que el pixel de MD sigue siendo igual de bello que en los 90





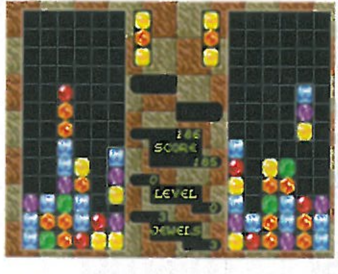


« De marcos y filtros. A la izquierda, el marco que adorna los juegos en 16:9. Abajo, el horrendo filtro. Haceros un favor: desactivadlo cuanto antes. Da miedo.





La larga mano de la censura. Nos quedamos con las ganas. El Streets Of Rage 3 sigue con la censura que nos impidió ver en occidente a Ash (el tipo de arriba), el travieso enemigo que desconcertó a los japoneses en la primera fase.







Ristar, o cómo Sonic Team al fin pudo explotar la idea del «conejo que agarra enemigos», el concepto inicial de lo que acabaría siendo Sonic.









evaluación



La oferta nos sale a menos de un 1€ por juego, si le sumamos además las recreativas y juegos de Master System incluidos a modo de extra. Un chollito, vamos.



Aunque no vamos a olvidar que el formato BD daba para meter por lo menos 400 juegos de MD. El filtro utilizado para disimular los píxeles es horrendo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los años no han pasado en balde, aunque algunos juegos como Sonic o Ristar, conservan su encanto.	Lo mismo pasa con el sonido. Las melodías de Sonic o Streets Of Rage siguen dando caña.	¿Cómo resistirse a jugar a dobles a un Golden Axe o un Streets Of Rage? Un vicio sin freno.	La provisión de RPG garantiza semanas de nostalgia. Y algunos juegos de MD eran dificilillos.	No incluye juego para dos vía On-line, algo que si han ofrecido juegos y recreativas Sega vía Live.	La verdad, aprovecha poco la capacidad del BD. El formato da para meter 400 juegos.	Un festín para nostálgicos. Lo mejor, el precio y las trilogías Sonic, SOR y Golden Axe.
7,0	7,9	9,0	9,1	-	6,8	8,5



DISGAEA 3 ABSENCE OF JUSTICE




Demasiado fiel a sí mismo



GÉNERO **RPG TÁCTICO**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **NIPPON ICHI SOFT.**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.disgaea3game.com
12+

EN TODOS los ámbitos existen obras de culto que, a pesar de su indudable calidad, no llegan a hacerse un hueco importante en ciertos mercados debido, sobre todo, a problemas derivados de lo que en otros lares denominan «culture shock». La saga *Disgaea* pertenece a ese grupo de RPG que, si bien no están en la estantería de cualquier jugón, sí lo están en las de los buenos y más expertos roleros, los cuales han sabido ver todas las virtudes que caracterizaban a las entregas de **PS2** y **PSP**: combates tácticos por turnos de la más alta escuela, argumentos geniales y unas dosis de humor capaces de hacer temblar los taburetes de El Club de la Comedia.

El guión de ***Disgaea 3*** es, fiel a la tradición de la saga, deliciosamente absurdo y tremendamente original. El contexto de la historia es la *Netherworld Evil Academy,* una escuela donde se adiestra a los demonios en el arte de la maldad.

Disgaea 3 combina las cualidades del mejor RPG táctico con mucho humor y una total falta de complejos y vergüenza

Mejor cuanto más maligno

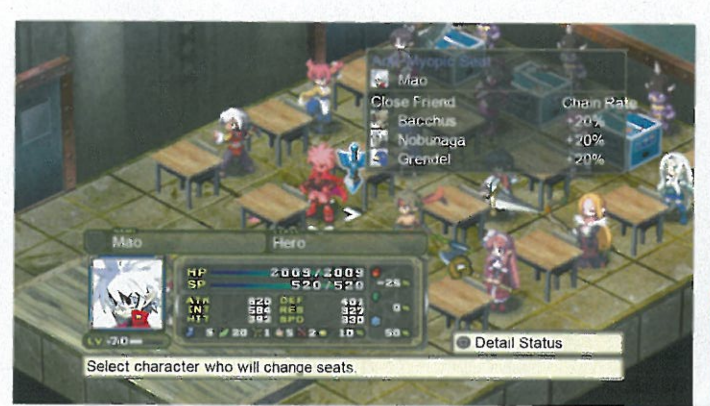
Al contrario de lo que ocurre en nuestro mundo, en la Academia *Netherworld Evil* los estudiantes más aplicados son aquéllos que llegan tarde, que no hacen los deberes, que se pasan las reglas por el forro y que se saltan las clases a la torera; y en todo esto destaca nuestro protagonista: Mao. Este peculiar chico, ávido lector de manga, y *hardcore gamer* en sus ratos libres, decide un buen día convertirse en héroe para acabar con su padre, nada menos que el Señor del Mal, porque éste le ha roto la videoconsola y se ha cargado todas las partidas que tenía guardadas. Curiosa trama ¿eh? pues la cosa no acaba ahí, porque las situaciones esperpénticas son una constante en el juego.

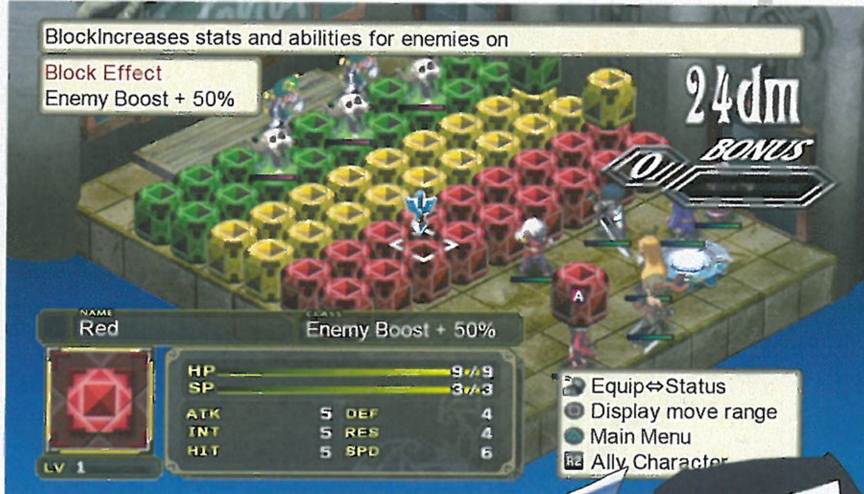
Disgaea 3 continúa siendo insuperable en los apartados que han hecho grandes a todas su precuelas. Su más que profundo sistema de combates, en el que hay que actuar con sentido a base de calcular cuadrantes, medir los atributos de los personajes y resolver retos cada vez más complejos, resulta sorprendentemente adictivo; y las enormes posibilidades que tiene a la hora de crear tu *party* así como potenciarla hacen que se te pasen las horas muertas sin ni siquiera darte cuenta. Vamos, de hecho, con un dato demoledor: un personaje convenientemente mejorado y equipado puede llegar a causar la friolera de cien millones de puntos de daño con un ataque especial. Sin embargo, ***Disgaea 3*** también tiene cosas que chirrían, y desgraciadamente son las mismas que ya conocemos de las entregas anteriores. La primera, que está completamente en inglés y para captar todos los chascarrillos y los matices no vale cualquier nivel de instituto. Y lo segundo... ¿esos gráficos, señores?

la alternativa



VALKYRIA CHRONICLES. Otro RPG menos mordaz que Disgaea 3 pero mucho mejor técnicamente.







NOVEDADES EN BLOQUE. Los GeoBloques están colocados en muchos campos de batalla y convierten algunas misiones en verdaderos puzzles que pondrán a prueba tu inteligencia. Necesitarás de todo tu ingenio para eliminarlos, lo cual es importante para lograr ventajas sobre tus enemigos. Por si jugaste a anteriores Disgaea, funcionan de modo similar a los GeoSymbols.



Si tenemos al lado un personaje que se siente junto al atacante en clase podremos desencadenar terribles y potentes combos.



Humor absurdo. El argumento está lleno de momentos descacharrantes. Eso sí, ya puedes aplicarte en inglés para pillarlo todo.




Sistema de juego capaz de atraparte horas y horas. Combates profundos que invitan a la reflexión. Su argumento y sentido del humor son colosales.


Está íntegramente en inglés y el apartado técnico no es digno de PS3. Esto, unido a su complejidad inicial echará para atrás a los jugadores más inexpertos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Incluso el minimalismo tiene unos límites. Sprites en bajísima resolución y animaciones pobres.	La BSO recuerda a la de cualquier anime. Puedes elegir japonés o inglés para las voces.	Su punto fuerte. No podrás parar hasta ver a tus personajes hacer 100 millones de daño.	Entre su historia principal y sus muchas opciones para potenciar personajes tienes para rato.	Unos combates On-line, con tus propios personajes subiditos de nivel habrían estado graciosos.	Todo sería probarlo, pero muchos creemos que una PSone también podría moverlo...	Si no te importa su desfasado apartado técnico, es uno de los mejores RPG disponibles en PS3.
6,8	8,2	9,2	9,5	-	6,0	8,4

A lo largo de la aventura deberás derrotar a un total de 20 jefes finales como el que aparece en pantalla...



PATAPON 2



GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **S.C.E.I.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **160 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
patapon-game.com
7+

AÚN conservo en mis neuronas el eco del grito de guerra de estos pequeños seres: *Pata - Pata - Pata - Pon, Pon - Pon - Pata - Pon...* y de eso hace ya un año, cuando mi ex-compañero R. Dreamer se negaba a ponerse los cascos y nos obligaba a seguir el ritmo de los *Patapon* día y noche durante un intenso cierre. Me sacaba de quicio y yo pensaba: «¿no se volverá loco con ese martilleo musical?». Pues no, y ahora sé por qué, porque engancha. Si lo juegas, esas vocecillas pueriles se convierten en angelicales, el tiempo a tu alrededor se detiene y tu único objetivo es avanzar con tu tropa *Patapon* a buen ritmo. Antes de entrar en materia crítica, recordar que *Patapon* es un juego de estrategia, donde el ritmo y la música son los ejes centrales de su mecánica. Así pues, en esta ocasión, tendrás que guiar a los *Patapon* a través de los diferentes escenarios para llevar a cabo un total de 60 misiones y derrotar a los 20 jefes finales. Para ello, con buen ritmo, deberás pulsar secuencias de botones; es decir, si quieres que los *Patapon* se defiendan tendrás que presionar Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo (en lenguaje *Patapon* es: *Chaka, Chaka, Pata, Pon*).

Se han incluido nuevas «danzas», los escenarios, creaciones de *Rolito* (como en el anterior), son más variados y presentan más detalles y nuevas melodías... y, lo más importante, se han añadido tres niveles de dificultad. Todo un detalle, sin duda, porque para los que no hemos sido agraciados con el don del ritmo, intentar coordinar el oído con las combinaciones de botones puede ser toda una tortura.

Nueva unidad Héroe

Para ampliar la vida del juego, esta vez se ha incorporado un modo multijugador para hasta cuatro usuarios. Son minijuegos en los que deberás transportar un determinado objeto de una zona a otra. Similar, pero no igual, al modo aventura, en el que tiene vital importancia la figura del Héroe; se trata de una nueva unidad que puede cambiar de forma, de ataque y de armas según la situación que se presente. Y es que, según vayas derribando enemigos, obtendrás diferentes *items* que te permitirán crear nuevos *Patapon* para tu batallón. Estos deberás hacer que evolucionen para que aumenten de nivel y así conseguir otras unidades: Magos, Lanceros, Voladores...

Sin grandes sorpresas y novedades, ***Patapon 2*** amplía el juego original ofreciendo nuevas misiones, nuevos enemigos, nuevas unidades... y respetando 100% la jugabilidad. Por lo que se podría decir que estamos más bien ante una expansión más que ante una segunda parte que corrige los defectos del primero.

Gráficamente, manteniendo el *look* original en dos dimensiones, se han incorporado a los escenarios fondos más elaborados y cambios meteorológicos (en el juego más conocidos como «milagros») más interesantes. En fin, como la primera entrega, ***Patapon 2*** en exclusiva para **PSP** te abrirá la mente a nuevos ritmos.

Esta vez se incluyen tres niveles de dificultad para que podamos jugar los que nacimos sin el don del ritmo

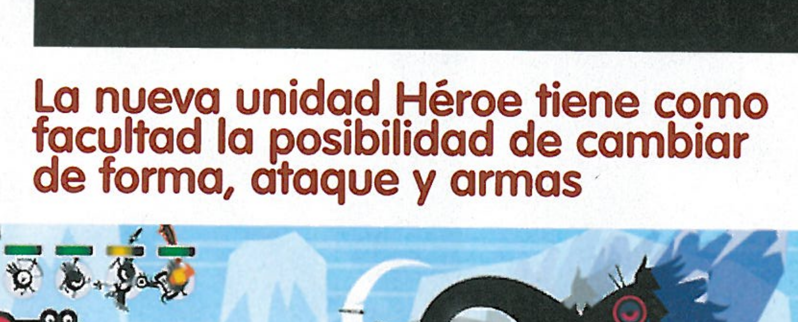
la alternativa



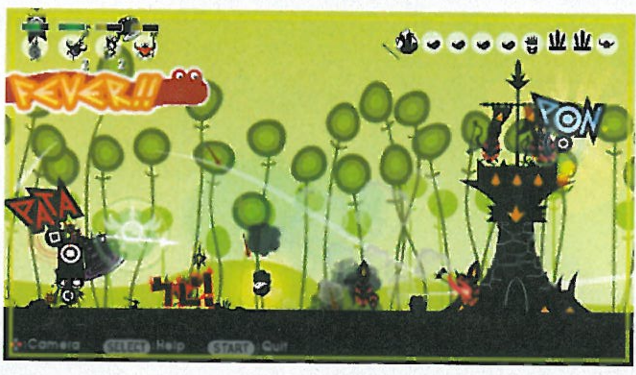
LOCOROCO 2. De estética similar, minimalista y en 2D, pero con una jugabilidad más plataformera.







La nueva unidad Héroe tiene como facultad la posibilidad de cambiar de forma, ataque y armas





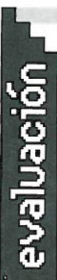








Realiza varios combos seguidos y entrarás en Fever, momento que los Patapon podrán ejecutar un súper ataque.



evaluación



La incorporación de tres niveles de dificultad facilita la posibilidad de que más jugadores se enganchen. Y la nueva unidad llamada Héroe añade más opciones estratégicas al título.



Realmente Patapon 2 es más de lo mismo que Patapon, no hay novedades consistentes. Las pinceladas innovadoras son pocas y no muy notables, pero al fin y alcabo para qué inventar más si la jugabilidad sigue siendo original y cuasi perfecta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Look idéntico al primer Patapon, aunque los escenarios esta vez parecen más llenos de vida.	Te volverás loco con tanto Fever, ritmos y gritos de guerra... Pata - Pata - Pata - Pon!	Difícil y diferente, aunque sólo consiste en coger el ritmo y coordinar tu oído al pulsar los botones.	Ofrece alrededor de 60 misiones e incluye modo cooperativo. Tendrás Patapon para rato...	Sencillos minijuegos en los que deberás transportar un objeto con la ayuda de otros tres usuarios.	Idéntico a la primera entrega, aunque se han incorporado elementos que potencian la estrategia.
8,5	8,2	9,0	8,9	8,7	8,9

TEST

Un asesinato, una dimensión oscura y un canal de televisión sobrenatural son los ingredientes de este juego de rol.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2

PERSONA 4

Rol del bueno y muy personal







GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **75 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 €**
www.persona4game.com
16+

MIENTRAS las grandes compañías niponas invierten sus recursos en nuevas entregas de sagas de rol, ya conocidas y consagradas, otra parte de los desarrolladores lanza juegos que se salen de los esquemas clásicos roleros. Si queremos algo más arriesgado, profundo y distinto, tenemos que volver a enchufar nuestra querida **PlayStation 2**. Es en ella donde se ha vuelto a revalidar la saga *Persona*, que regresa con un cuarto título.

En *Persona 4* encarnamos a un joven estudiante recién llegado a la villa de *Inaba*. Allí entra en contacto con otros chavales que marcan su evolución en el juego. Cada uno de ellos tiene sus propias motivaciones y una personalidad muy definida, y conocerlos «engancha» gracias al elaborado guión del juego. Como estudiantes que somos, tenemos que asistir a las actividades normales en un instituto, a la vez que establecemos relaciones de amistad o noviazgo e incluso afrontamos el misterio de un asesinato. El juego nos da las claves de la historia, a la vez que nos enseña a desplazarnos, dar órdenes y comprender los vericuetos del desarrollo. Y lo hace sin apabullar, para que nos acostumbremos a su profundidad y posibilidades. Todo esto daría ya para un gran título de rol, pero aún hay más.

Un juego único con dos caras

En la villa de *Inada* hay un portal hacia una dimensión alternativa, en la que sus visitantes han de enfrentarse a sus deseos y miedos ocultos. En nuestro papel de héroe adolescente, cada noche accedemos a este mundo oscuro para rescatar a quienes han quedado atrapados. Allí nos esperan demonios de lo más truculento (con unos diseños más elaborados y originales que en *Persona 3*), a los que combatimos por medio de las *Persona*, transformaciones en seres sobrenaturales que nos dan poderes especiales. Nuestro segundo recurso es la amistad, ya que los aliados también pueden usar a las *Persona* y, según el grado de amistad que hayamos desarrollado en el instituto, convertirse en grandes compañeros a la hora de combatir. De este modo, estamos ante dos grandes aventuras, o las dos caras de un gran RPG repleto de posibilidades: 160 tipos de *Persona* a descubrir, giros argumentales alucinantes, desarrollo y apoyo de personajes secundarios... Todas las claves que hacen grande a la saga *Persona* son llevadas a lo más alto en esta entrega.

la alternativa

PERSONA 3. El estreno de la saga en nuestro país da lugar a uno de los mejores juegos de rol de PS2, pero su desarrollo y posibilidades no son tan completos.

POR **BEN REILLY**













Si entablamos relaciones entre nuestros compañeros y amigos, tendremos aliados fieles a la hora de combatir.

Estilo propio. La saga RPG Persona siempre ha apostado fuerte por un diseño original, que en esta entrega se enfatiza aún más gracias a secuencias de anime para presentar a cada protagonista.

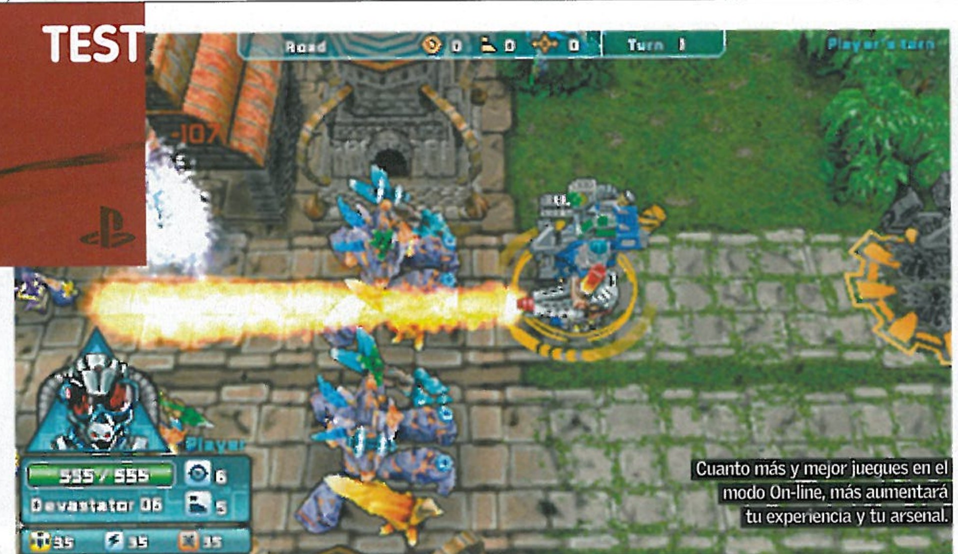
Atlus vuelve a demostrar que Persona es la saga de rol más original

evaluación


Rebosa originalidad en todos sus aspectos. Dos aventuras en una: lucha contra el Mal y vida de estudiante. El diseño de personajes es sobresaliente.


Su planteamiento puede echar atrás a los roleros más tradicionales. Hay que prestar atención para no perder detalle de la historia. Algunos combates son durillos.

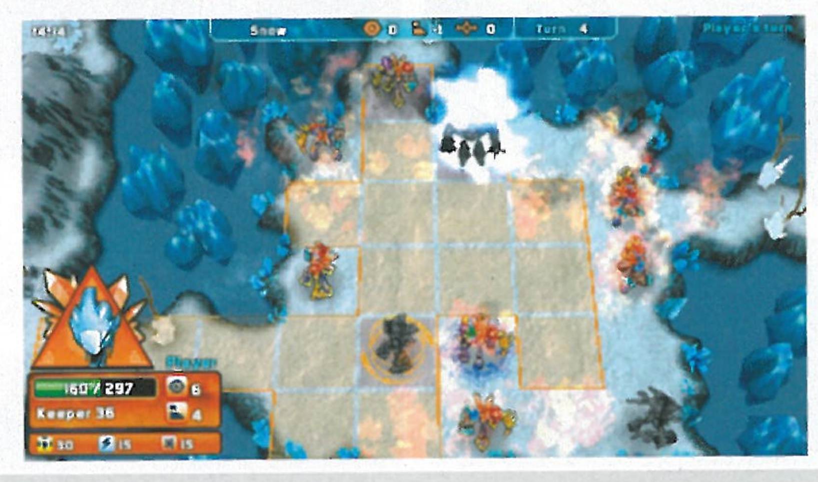
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Han mejorado notablemente desde la tercera entrega, sobre todo en escenarios y enemigos.	Musica que ambienta a la perfección la vida en el instituto o los combates. ¡CD audio de regalo!	Tiene muchas posibilidades, pero el juego sabe introducirnos en ellas sin que nos atasquemos.	160 Personas que descubrir, multitud de batallas, mazmorras, aliados secretos... Hay para rato.	El rol más innovador vuelve a ser la referencia de la saga Persona gracias a su mejor entrega.
9,0	8,9	9,0	9,3	**9,0**


Cuanto más y mejor juegues en el modo On-line, más aumentará tu experiencia y tu arsenal.


Jefes. Por si el reto se nos podía quedar un poco pequeño, nada mejor que añadirle unos cuantos zopencos de dimensiones colosales para hacernos sudar chorros de tinta china.



Celdas. Aquí tenemos una visión completa del campo de batalla, pero en ocasiones parte del mapa permanece oculto y sólo va apareciendo con nuestra presencia.







MYTRAN WARS

La diversión por turnos



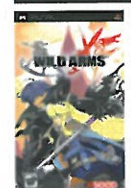
GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **DEEP SILVER**
PROGRAMADOR **STORMREGION**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99€**
http://www.kochmedia.es
12+

LOS JUEGOS de estrategia por turnos parecen especialmente pensados para las características de una consola como **PSP**. Su mecánica de juego, el ritmo de sus partidas y sus requisitos gráficos, los convierten en ideales para disfrutarse al máximo en la portátil de **Sony**.

Mytran Wars es un juego con una propuesta atractiva, con estética influenciada por el mundo de los cómics y un estilo de juego que habría que definir como clásico. Para los amantes del género, la buena noticia es que se juega como todos y sin demasiados experimentos raros en la mecánica de los combates. La dificultad está bien ajustada, ni fácil ni un muro infranqueable al alcance solo de los más expertos. De hecho, si alguna fase se nos atasca más de lo normal, será porque no estemos planteando bien nuestra estrategia. En cualquier caso, como cada misión cuenta con diferentes objetivos, seremos nosotros con nuestra ambición los que determinemos el grado final de dificultad. Al principio, lo suyo es ir a por la misión principal y, una vez que mejoremos la táctica en equipo y el armamento, aventurarnos a buscar el 100%. Los enemigos no es que sean especialmente inteligentes, pero saben hacer daño y aprovechan cualquier error. Se nos ofrecen varios modos de juego, entre los que destacamos los clásicos modos Historia y el Multijugador, que puede hacer las delicias de muchos. El modo Escaramuza está también muy logrado y con muchas opciones, pero su esquema es más cerrado y se agota mucho antes.

Tiene la jugabilidad de los grandes clásicos

la alternativa



WILD ARMS XF. Otro bonito y grandísimo juego de combates por turnos en PSP.

evaluación

Un excelente representante del género de juegos de estrategia por turnos y una de las mejores opciones para poder disfrutarlo en PSP. Gráficos cuidados, buena oferta de modos de juego, dificultad bien programada y un manejo sencillo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	7,5	8,7	8,0	8,3	8,4

GRÁFICOS: Gran variedad de escenarios, buena animación en los robots y estética cómic.

JUGABILIDAD: La clásica pero con variantes y objetivos extra que aumentan mucho el interés.

MULTIJUGADOR: La estrategia por turnos con varios jugadores es mucho más emocionante.



AFRO SAMURAI

Panteras negras del Lejano Oriente



GÉNERO
HACK'N SLASH
COMPAÑÍA
BANDAI NAMCO
DESARROLLADOR
SURGE
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
www.bloodisbeautiful.com
18+

AFRO SAMURAI no intenta engañar a nadie. Todas sus cartas, las buenas y las malas, están sobre la mesa desde el mismo arranque del juego. Por un lado, en el apartado gráfico, el estilo entre *anime* y *cel-shading* hace perfectamente reconocible cualquier imagen del título. El excéntrico diseño, muy fiel al *manga* y la miniserie *anime* que inspiran el juego, da un toque único a este *Afro Samurai* que, si por algo destaca, es por su exquisito apartado visual, aspecto en el que **Surge** parece haberse esforzado especialmente. La paleta de colores, apergaminada y con un inconfundible sabor pictórico; el carisma de los personajes (desde *Ninja Ninja*, amigo y rival del protagonista, al propio *Afro Samurai*, con su eterno pitillo en los labios y su aspecto deudor de actores como Jim Kelly); los guiños constantes al cine de artes marciales y *blaxploitation* de los setenta; y la narrativa, en general, muy cinematográfica, con pantallas partidas, rebuscados posicionamientos para la cámara y *cutscenes* muy estudiadas de dramatismo forzado.

Y luego, el uso de la violencia, claro. Sin apartarse de la estética de dibujo animado, *Afro Samurai* es un excesivo festival de amputaciones, desmembraciones y descuartizamientos, pero con un estilo que no resulta pringoso: la violencia de *Afro Samurai* parece pertenecer a una bella coreografía de combate, y lo que es más meritorio, siempre da la impresión al jugador de que éste tiene el control sobre ella en todo momento. Con la ayuda del *Focus*, que ralentiza la acción para que *Afro Samurai* pueda efectuar los *combos* de ejecución de enemigos, el jugador puede decidir si sus cortes serán frontales, transversales o laterales (por ejemplo), y cómo le apetece ver reducidos a guiñapos ensangrentados a sus rivales. El resultado es que el jugador entra de lleno en la acción y no recibe esa sensación de caos y confusión que estropea *brawlers* peor organizados.

Los problemas de la lucha

Esa honestidad es precisamente la que lleva a los principales problemas de *Afro Samurai*: el juego es un sencillo, contundente y planísimo espectáculo de acción en el que no tendremos más misión que liquidar a todos los enemigos de cada nivel para que se abran las puertas y podamos repetir lo mismo una vez tras otra. Los contrarios son similares entre sí la mayor parte del tiempo y las armas son siempre las mismas: sólo desbloquearemos *combos* progresivamente más complicados.

A esto se añaden severos problemas de control de cámara (reorientable pulsando el *stick* derecho, lo que te dará dolores de cabeza si lo intentas hacer durante una pelea), una dificultad poco equilibrada y algo frustrante en algunos jefes finales, y una sección de plataformas en el último tramo del juego absolutamente prescindible

La conclusión es que es una pena que *Afro Samurai* no tenga algo más de empaque técnico. Su estética, su sentido del humor y su personalidad merecían un auténtico juegazo.

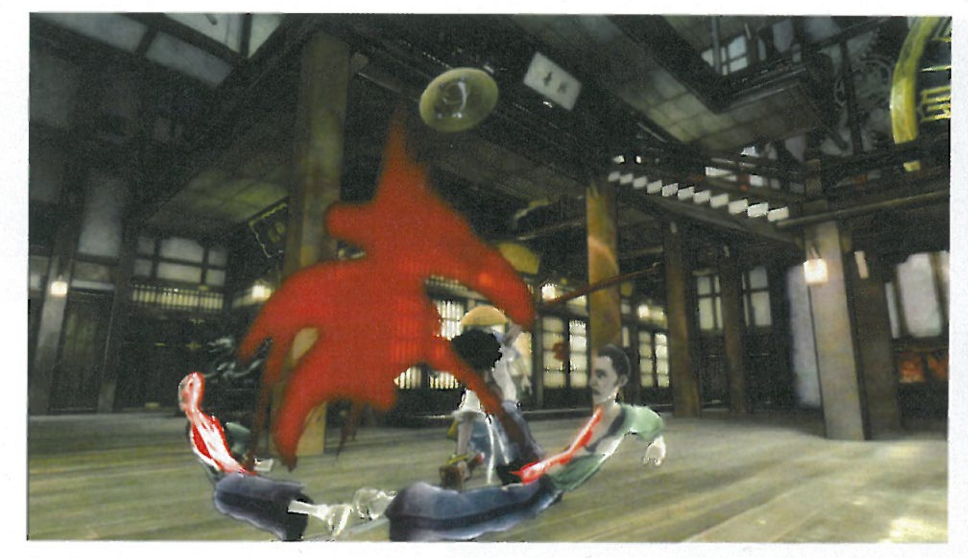
Las voces de actores como Samuel L. Jackson o Ron Perlman (Hellboy) dan un toque de clase al juego

la alternativa



NINJA GAIDEN SIGMA. Cien veces más difícil, por si Afro Samurai no te complica lo suficiente la vida.









En finas lonchas. La exageradísima y muy estética violencia que derrocha Afro Samurai permite a su protagonista rebanar a los enemigos en transversal, dejando bien a la vista la anatomía de cada uno de ellos. Ni con sable láser, oiga.

evaluación



El aspecto visual del juego, sin duda: el diseño de personajes y escenarios, el empleo del color, el uso de la violencia. Y la honestidad del juego: acción pura y dura.

Determinados problemas técnicos, más patentes según la dificultad se dispara en las últimas fases, arruinan parcialmente la experiencia.

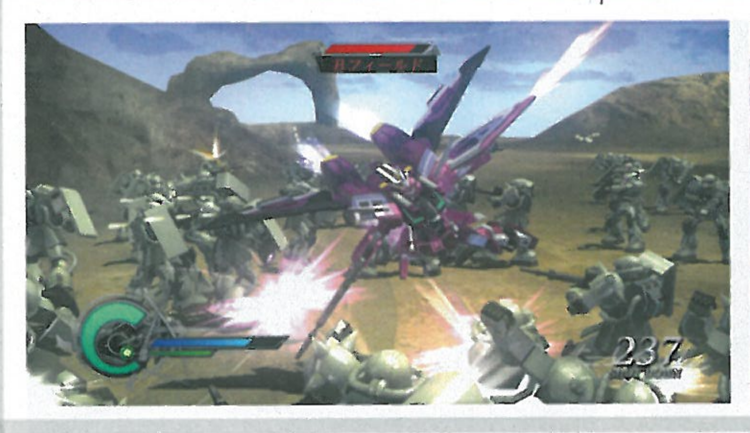
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Estupendos, originales y fieles al anime, hacen que Afro Samurai tenga identidad propia.	La banda sonora de The RZA es apropiada y muy cool. Lástima que los temas se repitan.	Los combates son intuitivos, pero controlables. El ritmo repetitivo estropea en parte la jugabilidad.	Sin multijugador, una vez acabes el Modo Historia, no tendrás muchos alicientes para repetir.	No hay multijugador, puntuaciones o trofeos que aprovechen las posibilidades On-line de PS3.	Desaprovecha el On-line, pero saca partido de la potencia de PS3 para que el juego sea fluido y rápido.	Si te gusta la acción sin complicaciones es casi una compra obligatoria. No hay tantos de su estilo.
8,7	8,0	7,8	6,8	-	7,0	8,0







Especiales. Los ataques y golpes especiales de DWD2 son los más contundentes y espectaculares de toda la historia de la saga en PlayStation 3.





PS3

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2



 Más  enemigos  que nunca

GÉNERO
BEAT´EM-UP
COMPAÑÍA
KOEI
DESARROLLADOR
BANDAI NAMCO
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
4
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/ INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
NO DISPONIBLE
dynastywarriorsgundam.co.uk/
12+

PARA MUCHOS, este género siempre será lo mismo: darle a los botones sin parar y sin importar mucho el criterio. Bueno, puede que no les falte algo de razón, pero es tomar el mando y uno acaba enganchado. *Dynasty Warriors Gundam 2* es, seguramente, lo mejor que pueda encontrar el amante de los *beat'em-up*, y no lo es tan sólo porque sea el más avanzado y el más espectacular. La razón fundamental es que también es el más completo en oferta de juego y el que más ha querido variar su mecánica. Los enemigos siguen apareciendo a cientos y acabaremos por pelarnos el dedo, pero ahora la acción nos obligará a estar más atentos al transcurso de los acontecimientos. Cada batalla será un reto constante para nuestra capacidad de reacción y la guinda la pondrán los gigantescos jefes finales, auténticos colosos a los que tendremos que analizar para poder vencerlos. *Combos*, ataques especiales y demás

El juego en red y enemigos del tamaño de edificios son las mayores novedades

artillería pesada son demoledores con los rivales pequeños, pero contra estos titanes sólo valdrán los reflejos y habilidad. Lo que sí han querido potenciar son los modos para dos jugadores simultáneos y las posibilidades de juego On-line, seguramente la novedad más interesante de esta entrega que ha arrasado en Japón.

la alternativa



DYNASTY WARRIORS 6. Aunque sean de épocas distintas es el que más se parece en general.

evaluación

Aunque arrastre las mismas limitaciones que le ven sus detractores a este género, se trata del mejor de toda la saga y el que más ha hecho por variar el esquema, además de mejorar su oferta de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,4	8,2	8,5	8,2	8,5	7,8	8,3

Más enemigos que nunca, jefes finales enormes y espectaculares golpes especiales.

Volveremos a dejarnos el dedo pelado y disfrutaremos con los nuevos jefazos.

Cuenta con tres modos de juego On-line: Guerra, Muerte súbita y Caza.


PlayStation Network
12+
SACA TU LADO BUZZ!
ESPAÑA
0,32€
¿ERES EL QUE MÁS SABE DEL PAÍS?
¡Pues demuéstralo! Desafía a tu familia y amigos con miles de preguntas sobre lo que hace a nuestro país diferente: cine, música, deportes, ocio y muchos temas más. Y comprueba tu posición en el ranking nacional sólo en tu PlayStation 3*.
Saca tu lado Buzz! y sé el primero con Buzz! ¿Qué sabes de tu país?
PlayStation 2
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
BUZZTHEGAME.COM
Los pulsadores Buzz son necesarios para jugar en PS3/PS2.
*Panel online sólo disponible en PlayStation 3.
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3



EAT LEAD
THE RETURN OF MATT HAZARD





Cachondeo asegurado en tercera persona



GÉNERO
ACCIÓN
COMPAÑÍA
D3 PUBLISHER
DESARROLLADOR
VICIOUS CYCLE
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
NO DISPONIBLE
www.eatleadvideogame.com



UNA ESPECIE de maldición azota los juegos que se atreven a presumir de algo tan necesario y saludable como es el sentido del humor. Los años de las aventuras gráficas de **LucasArts** y su refinadísimo uso del chascarrillo pertenecen, definitivamente, a otros tiempos, y aunque el que suscribe ve completamente imposible tomarse con gravedad las aventuras de marines interestelares que azotan las listas de ventas, parece que los jugadores tienen cierta reticencia a apreciar el chascarrillo y la parodia en los juegos. Y no debería ser así: al fin y al cabo, el humor es algo muy serio.

Por eso, por ejemplo, se ninguneó injustamente el extraordinario guión de *Dead Head Fred*, un juego exclusivo para **PSP** con el que **Vicious Cycle** andó liado antes de este ***Eat Lead***. Sus chispeantes diálogos y su buen ojo para el absurdo parece permanecer intacto en ***Eat Lead***, lo más parecido que hemos visto a un *Scary Movie* de los videojuegos desde... bueno, desde las aventuras de **LucasArts**.

Eat Lead cuenta cómo un antiguo héroe de los videojuegos en paro, Matt Hazard, vuelve a la acción en un nuevo título que es una mezcla de toda su carrera: sus inicios en el sector, su participación en un juego cooperativo con otro héroe, *karts*, artes marciales, zombis... ***Matt Hazard*** ha pasado por todos los géneros, y todo parece mezclarse ahora en un batiburrillo surrealista que da pie a que **Vicious Cycle** no deje títere con cabeza, repasando todos los mitos del videojuego, desde los fontaneros bigotudos a los espías tuertos y maduros, pasando, como no, por los lánguidos héroes nipones de peinados imposibles. Nada sale indemne al humor de ***Matt Hazard***, ni siquiera las convenciones narrativas de los juegos: los textos de las misiones, los diálogos, los tutoriales, hasta las pantallas de carga («Ahora es un buen momento para ir a picar algo a la cocina», dice uno) despiden una irreverencia muy saludable.

¿El inconveniente? Muy sencillo: ***Eat Lead*** es un juego de acción completamente convencional. Sin problemas llamativos, perfectamente jugable, pero sin nada que le haga destacar por encima de la media: acción en tercera persona, basada en buscar cobertura (al estilo *Dark Sector* o *Uncharted*) e ir eliminando oleadas de enemigos no especialmente inteligentes. Con controles bien diseñados, quizás excesivamente sencillo y lineal, de mecánica muy elemental y que no te hará tirar el mando al suelo de frustración. Si crees (y deberías creerlo) que un guión bien escrito, un concepto atrevido y unos diálogos gloriosos son suficientes para perdonar un desarrollo convencional, entonces te encantará ***Eat Lead***.

Es una lástima que Virgin Play haya decidido doblar el juego, privándonos de la apropiadísima voz de Will Arnett

la alternativa



DARK SECTOR. El mismo espíritu de serie B, pero en un juego realmente compacto y potente.


POR **JOHN TONES**







« Guiños. Los monigotes en 2D a lo Wolfenstein, uno más entre los cientos de homenajes que plagan Eat Lead.



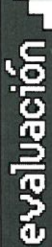
Muchos de los enemigos muertos se levantarán convertidos en zombis, a los que sólo les podrás abatir, como indica el canon, apuntando a la cabeza.











evaluación



El devastador sentido del humor del que hace gala. Eat Lead se ríe hasta de su abuela, y tiene de su parte a los excelentes guionistas de Vicious Cycle.



No deja de ser un juego de calidad media. Tiene buenos chistes, pero es del montón. Inteligencia de los enemigos terrible, desarrollo muy convencional...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ocasionalmente brillantes. Lástima que algunos enemigos se hayan diseñado con cierta pereza.	La banda sonora acaba siendo repetitiva. El estupendo doblaje original se nos ha escamoteado.	Algo repetitiva, aunque sin problemas graves. Las fases finales se te harán bastante pesadas.	No posee ninguna característica que multiplique su vida más allá del Modo Historia.	Una pena que Vicious Cycle no haya habilitado un modo multijugador para aprovechar el On-line.	Los valores de Eat Lead no son técnicos, sino de guión, así que esta nota también queda justita.	Insistimos: técnicamente no es una maravilla, pero Eat Lead es singular y distinto. Vale la pena.
7,6	6,5	7,5	6,0	-	7,0	7,9



Los poderes de Crypto siguen siendo perfectos para provocar el caos en las grandes urbes.





La conquista de Crypto comienza a agotarse





PS3

DESTROY ALL HUMANS! EL CAMINO DEL RECTO FURON

Cuidado: alien suelto y peligroso

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **SANDBLAST**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.destroyallhumans-game.com
16+

EL PRIMER *Destroy All Humans!* fue, en su lanzamiento para **PS2**, una de las mayores sorpresas del entonces no muy saturado género de los *sandbox* o mundos abiertos. Programado por **Pandemic**, era una especie de versión interactiva del *Mars Attacks!* de Tim Burton en la que el jugador tomaba el papel de uno de los invasores, todo ello con una estructura de misiones con libertad de movimientos que favorecía la destrucción de la propiedad pública y la parodia de las películas de invasiones marcianas de los años cincuenta. Las dos secuelas de las que ha disfrutado, sin embargo, han ido perdiendo fuelle, y del brutal sarcasmo del original de **Pandemic** queda poco más que el esqueleto del juego. Uno de los motivos de la pérdida del encanto del original podría ser que cada entrega se ha desarrollado en una década distinta, y la de los cincuenta era la que más juego daba para la paranoia, el sarcasmo y la parodia. Por lo demás, todo resulta familiar, pero siempre como a medio gas: los chistes de *Crypto* y el resto de los invasores han perdido parte de su chispa, la estructura de misiones resulta algo repetitiva y poco inspirada, y el acabado gráfico, algo descuidado, está muy por debajo de las posibilidades de **PS3**. Lo mejor, junto a los paseos en OVNI, paradójicamente, es el viaje fuera de la Tierra, al cuarto anillo de Furon.



la alternativa

DESTROY ALL HUMANS! La mejor entrega de la serie sigue siendo la primera.

evaluación

Algunas innovaciones, como nuevas armas o la simplificación de los poderes de Crypto, son bienvenidas. La dejadez gráfica o el bajón en la calidad del humor, bastante menos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,5	8,0	7,5	6,0	-	5,0	7,0

Gráficos: Las espectaculares fases de vuelo son lo mejor de un juego visualmente pobre.

Sonido: La banda sonora, llena de éxitos de la música disco, ambienta muy bien.

Duración: Sin más multijugador que un Off-line de dos jugadores, el juego te durará poco.

A la venta el 26 de marzo



La revista para el fotógrafo de hoy

GRUPO ZETA

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola



El danés del bombo. Tal y como se muestra en uno de los vídeos/extras del juego, los propios Metallica se sometieron a sesiones de captura de movimiento para dotar de vida a sus clones poligonales.

Así somos nosotros: nos dan un GH Metallica, unos instrumentos... y perdemos todo rastro de humanidad.

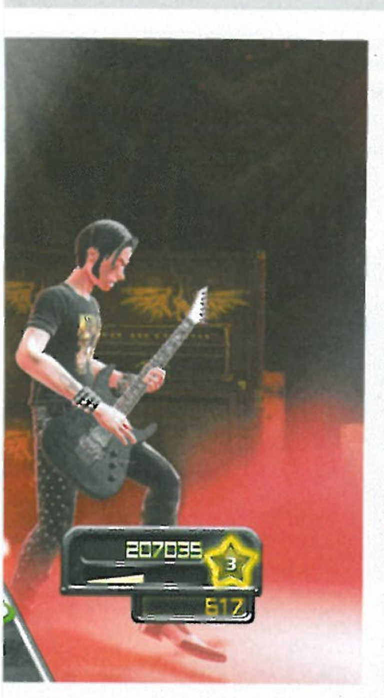
TEMAS DE GUITAR HERO METALLICA

TEMAS DE METALLICA INCLUIDOS

- All Nightmare Long
- Battery
- Creeping Death
- Disposable Heroes
- Dyer's Eve
- Enter Sandman
- Fade To Black
- Fight Fire With Fire
- For Whom The Bell Tolls
- Frantic
- Fuel
- Hit The Lights
- King Nothing
- Master of Puppets
- Mercyful Fate
- No Leaf Clover
- Nothing Else Matters
- One
- Orion
- Sad But True
- Seek And Destroy
- The Memory Remains
- The Shortest Straw
- The Thing That Should Not Be
- The Unforgiven
- Welcome Home (Sanitarium)
- Wherever I May Roam
- Whiplash

TEMAS DE OTROS GRUPOS

- No Excuses **Alice In Chains**
- Turn The Page (Live) **Bob Seger**
- Albatross **Corrosion of Conformity**
- Am I Evil? **Diamond Head**
- Stacked Actors **Foo Fighters**
- Hell Bent For Leather **Judas Priest**
- Demon Cleaner **Kyuss**
- Tuesday's Gone **Lynyrd Skynyrd**
- Beautiful Mourning **Machine Head**
- Blood And Thunder **Mastodon**
- Evil **Mercyful Fate**
- Armed and Ready **Michael Schenker Group**
- Ace of Spades **Motörhead**
- Stone Cold Crazy **Queen**
- Mother of Mercy **Samhain**
- War Ensemble **Slayer**
- Mommy's Little Monster (Live) **Social Distortion**
- War Inside My Head **Suicidal Tendencies**
- Toxicity **System of a Down**
- Black River **The Sword**
- The Boys Are Back in Town **Thin Lizzy**






LA DIFERENCIA ESTÁ EN EL DOBLE PEDAL DE BOMBO. ¿Te crees un fiera con la batería del GH? Pues intenta emular a Lars Ulrich con el doble pedal de bombo en el modo Experto +. Tranquilos, funciona con la batería de siempre. El pedal extra se venderá por separado junto a un adaptador especial. Tus vecinos te odiarán.

GUITAR HERO METALLICA



O CÓMO TOCAR EN CASA JUNTO A LA MEJOR BANDA DE METAL DEL PLANETA

El rumor se hizo realidad, al fin. *Metallica* y *Guitar Hero* unen sus caminos en un *Blu-ray* absolutamente magistral, que nos va a permitir tocar los mejores temas del grupo y los de otras leyendas del calibre de *Diamond Head* o Motörhead. Desde el mismo instante en que arranca el modo Historia, con los cuatro componentes (Hetfield, Ulrich, Hammett y Trujillo) entrando en el escenario con la música de *El Bueno, El Feo y el Malo* (como hacen en cada concierto) es imposible no sentir un «repeluco» ante lo que se avecina: aporrear la guitarra y la batería con temas inmortales como *Battery, Seek and Destroy* o *Whiplash*. Por fin comprenderás, tras años de cantar en la ducha, que no es tan fácil emular a James Hetfield como vocalista, y mucho menos seguir los vertiginosos *riffs* de guitarra de Hammett. Música pesada como dos toneladas de oro, e igual de valiosa, que atormentará a tus vecinos e incendiará tu alma.

Nosotros pudimos comprobarlo en la redacción, gracias a la *beta* que nos facilitó **Activision** y de la que dimos buena cuenta un servidor, John Tones y Kiko Libertino, el furibundo batería de *Wicked Wanda*. Gracias a él pudimos experimentar cómo ve un batería profesional la nueva y más esperada incorporación de ***GH Metallica***: el segundo pedal de bombo. Una *delicatessen* sólo al alcance de aquellos valientes capaces de afrontar el nivel de dificultad Experto +, disponible en algunas canciones (como *Creeping Death, Fade To Black* o *Master Of Puppets*). Kiko encantado, nosotros emocionados, y nuestros compañeros afilando los cuchillos para degollarnos tras una sesión apocalíptica de puro Metal.

GH Metallica es mucho más que la explotación de una licencia: es un juego con entidad propia, al que se ha dotado de su propio estudio de grabación (como el de *GH:WT*), extras impresionantes (vídeos de conciertos de *Metallica, Making Of*, letras de las canciones) y un apartado gráfico más que notable. Ya no sólo por las impecables caricaturas de los *Metallica* que pisan el escenario, sino por los dinámicos giros de cámara que nos hacen sentir, por fin, los héroes del mejor concierto de nuestra vida.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
¿Qué puedo decir? Llevo soñando con esto desde que tuve el primer Guitar Freaks en mi mano. Después de esto, ya puedo morir en paz.

A LA VENTA EN abril

COMPAÑÍA **RED OCTANE** | DESARROLLADOR **NEVERSOFT** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **MUSICAL** | JUGADORES | www.guitarhero.es

claves




1 Los Metallica se han rodeado en el juego de otros dioses del metal. Ahí están Lemmy Kilmister (Motörhead) y King Diamond (acompañado, por supuesto, de su pie de micro hecho con tibias).



2 Mientras tocas, la cámara no deja de moverse y enfocar a los cuatro miembros de Metallica, ofreciendo la misma sensación de dinamismo que un concierto filmado por TV.



VERSIÓN BETA

Pese a estar protagonizado por los actores del film, se nota la huella de los otros DBZ de PSP en los golpes y animaciones.

DRAGON BALL EVOLUTION



¿UN SON GOKU MADE IN HOLLYWOOD? NO EXACTAMENTE...

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Dimps le ha dotado de una velocidad notable, pero las caras digitalizadas no me acaban de encajar muy bien.

Aunque *Dragon Ball Evolution*, la película, ha sido facturada en los EE.UU., su adaptación a **PSP** proviene de Japón, concretamente de manos de unos auténticos veteranos en eso de dar vida a Son Goku y su parentela: **Dimps**. Los mismos que nos brindaron en el pasado los *DBZ Budokai* de **PS2**, los *DBZ Shin Budokai* de **PSP**, el *DBZ: Burst Limit* de **PS3** o el reciente *Street Fighter IV*, se han puesto manos a la obra para llevar a cabo un proyecto *a priori* delirante: digitalizar al reparto de la película (con Justin «Son Goku» Chatwin, Chow «Mutenroshi» Yun Fat y James «Piccolo» Marsters al frente) para crear otro buen juego de lucha. Bueno, no vamos a negar que las pantallas que acompañan estas líneas dan un poco de «grimilla» (con ese Son Goku de mirada perdida), pero tras probar a fondo la versión *beta*, ***Dragon Ball Evolution*** nos ha sorprendido gratamente por la velocidad de sus combates y el gran tamaño de los luchadores. No esperábamos menos de **Dimps** (¡ay! Si hubieran pillado en su día la adaptación a videojuego de la peli de *Street Fighter* otro gallo nos habría cantado), ni de la gente de **Bandai Namco**, aunque a esta *beta* le falta más de un hervor para alcanzar la calidad de sus hermanos portátiles (los excelentes *Shin Budokai* para **PSP**).

El nivel de dificultad es más que relajado, y no tuvimos excesivos problemas para avanzar a lo largo del modo Historia, enfrentándonos sucesivamente a conocidos personajes del manga de Toriyama en versión Hollywood: el abuelo Gohan, Chi Chi, Mai (sin Pilaf, desgraciadamente), Yamcha o los ya mencionados Piccolo y Mutenroshi.

No es que seamos unos titanes jugando, sino que la mecánica de este ***Evolution*** es similar a la de los anteriores *DBZ*, y no se necesitan más de un par de minutos para aprender a acumular el «Ki», lanzar magias o desplegar *combos*.

Por supuesto, el plato fuerte del UMD es el enfrentamiento entre dos jugadores, ya sea frente a frente vía *Wi-Fi* o desde casita, vía On-line, a través del modo *Network Battle*. Además, encontraremos desafíos en el modo Misión y podremos desbloquear distintos extras. Habrá que ver si esta peculiar entrega goza de la misma popularidad de los otros *DBZ*...

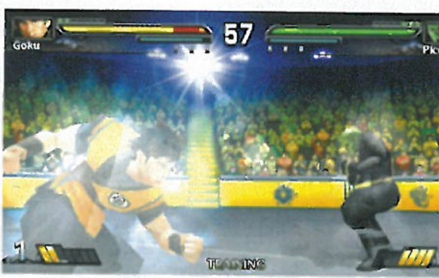
A LA VENTA EN **abril**

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO** | DESARROLLADOR **DIMPS** | DISTRIBUIDOR **DIGITAL BROS** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES | www.namcobandaigames.com



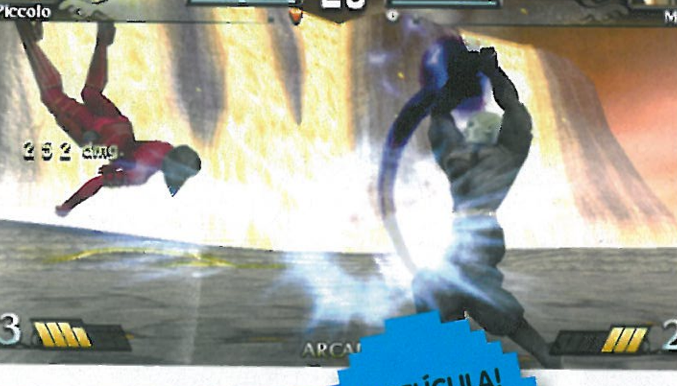
Muten Roshi, perdón, Master Roshi, es encarnado por el legendario Chow Yun Fat.











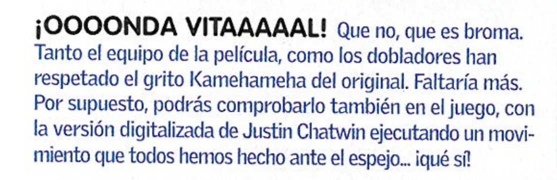
James siempre recibe. Encarnando al oxigenado Spike en Buffy Cazavampiros recibió todo tipo de palizas... y en DB Evolution también. James Marsters encarna a Piccolo, y le van a sacudir más que una estera, en la peli y en el juego.

¡LA PELÍCULA! Si quieres saber más sobre la adaptación cinematográfica de DBZ, mira en la pag 130



¡OOOONDA VITAAAAAL! Que no, que es broma. Tanto el equipo de la película, como los dobladores han respetado el grito Kamehameha del original. Faltaría más. Por supuesto, podrás comprobarlo también en el juego, con la versión digitalizada de Justin Chatwin ejecutando un movimiento que todos hemos hecho ante el espejo... ¡qué sí!

claves




1 Pese al gran tamaño de los personajes, la velocidad de los combates es vertiginosa, a la altura de los Shin Budokai de PSP. Y las animaciones, bastante buenas.

2 Algunos movimientos de Son Goku son algo «novedosos», por decir algo, y parecen haber sido tomados de la película. Este, en concreto, no queda muy espectacular, pero es más que efectivo.



A vueltas con los «bosses». También habrá jefes finales en el juego, claro que sí, aunque como suele ocurrir en este género, bastará con tener una buena provisión de pociones de salud para superarlos sin problemas...

De verde a amarillo. Unos pocos pasos pueden ser suficientes para que el entorno cambie completamente en el excitante mundo de Sacred 2. Del mismo modo los enemigos también se irán transformando.







SACRED 2 FALLEN ANGEL

PS3

EL DEBUT DE ASCARON EN PS3 LO ES TAMBIÉN DE UN GÉNERO QUE AÑORÁBAMOS

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Su desarrollo adictivo y clásico se ve empañado por una serie de problemas técnicos que esperamos se resuelvan.

Y es que durante la majestuosa época de reinado de **PlayStation 2**, muchos disfrutamos como enanos (o como elfos, que para el caso es lo mismo) con juegos como las dos entregas de *Baldur's Gate* o *Champions Of Norrath*. Se trata de algunos de los mejores exponentes dentro de un subgénero de los RPG, que poco tiene que ver con *Final Fantasy*, *Dragon Quest* o similares. Producido principalmente en occidente, este tipo de juegos se caracterizan por su ambientación fantástico-medieval, su visión cenital, que muestra gran parte del mapeado, sus personajes estereotípicos (lo dicho: elfos, guerreros, magos, etc.), su desarrollo abierto basado en distintas misiones que encargan los NPC (personajes no controlables por el jugador, para los neófitos en la materia) y, sobre todo, por su énfasis en la obtención de todo tipo de *items* para equipar al protagonista, que además puede y debe ir mejorando sus habilidades a gusto del jugador.

Pues bien, este ***Sacred 2: Fallen Angel***, que apareció en PC a finales del año pasado y que ahora aterriza en **PlayStation 3**, sigue a pies juntillas todas estas premisas y añade elementos de su propia cosecha. Entre los personajes seleccionables podrás encontrar algunas novedades, como un Serafín celestial, con sus alas y todo, así como la posibilidad de subir a los lomos de algunas monturas de «tracción animal» que te facilitarán el trayecto por los escenarios. Y es que el mundo de *Ancaria*, fantástico emplazamiento en el que se desarrolla el juego, es realmente gigantesco y está compuesto por gran variedad de localizaciones: bosques, llanuras, zonas nevadas, volcanes, diferentes pueblos y ciudades... Muchos de ellas habitadas por decenas de personajes que te irán encargando las ya mencionadas misiones, que se añadirán automáticamente a tu diario y a tu mapa, para que sepas en todo momento hacia dónde dirigir tus pasos.

Y como juego de nueva generación que es, los programadores no han olvidado las opciones multijugador a través de *PlayStation Network*, con un máximo de cuatro participantes cooperando en su desarrollo.



COMPAÑÍA **DEEP SILVER** | DESARROLLADOR **ASCARON** | DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA** | GÉNERO **RPG DE ACCIÓN** | JUGADORES | www.sacred2.com

claves

1 Hasta cuatro jugadores podrán colaborar vía PlayStation Network en cualquiera de las dos campañas con las que cuenta el juego. No es un MMORPG pero se acerca bastante...



2 Durante el juego podrás hacerte con varias monturas diferentes para avanzar con mayor rapidez, aunque también existe la opción de teletransportarte mediante el mapa general.



BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**





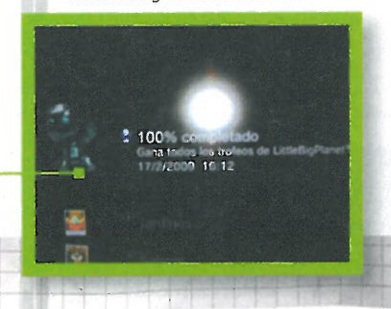
David Castaño nos muestra su amor por el universo PlayStation y por el de FIFA. ¡Sólo te falta la versión para PSP!

Carlos Guzmán es un auténtico experto en *parkour*, ha sido capaz de completar el modo Historia de Mirror's Edge en «difícil».



El Récord del mes

No es un experto haciendo fotos a la tele, pero David Jarillo demuestra que es un hacha consiguiendo trofeos en LBP.



Silent Hill Homecoming: vuelve el terror

JAVIER MARTÍN SÁNCHEZ.
VÍA E-MAIL.

En 1998 **Konami** dio vida a *Silent Hill*, un juego que marcó una época en el género de los *survival horror* y nos demostró a todos lo que es pasar miedo con una videoconsola. Luego la saga avanzó en **PS2** principalmente, y ahora el juego ha llegado a la nueva generación.

Ahora bajo el seudónimo de ***Homecoming*** la saga vuelve tras una espectacular incursión en **PSP** con el genial *Origins*.

Silent Hill Homecoming es hoy por hoy junto con *Siren Blood Curse* uno de los titulos pertenecientes al *survival horror* de la nueva generación. ***Homecoming*** presenta una historia a la altura de la saga con unos gráficos y un sistema de combate renovados; sin duda, la primera gran aventura de terror de este año.

Sólo nos queda esperar a que **Konami** haga perdurar esta saga que es considerada como una de las madres del género.

Por su gran ambientación, por su historia, y la impresionante banda sonora compuesta una vez mas por Akira Yamaoka, ***Silent Hill Homecoming*** se ha convertido en la primera gran aventura de terror del año, y ha cumplido con las expectativas de todos los aficionados a la saga. Yo le doy una nota de 10 por ser un *survival* tan auténtico en estos tiempos en los que las grandes sagas de terror estan cambiando notablemente de estilo. Sin ir mas lejos, el aclamado *Resident Evil 5*, que se ha convertido en un juego que ha cambiado los sustos por el rifle.

Problemas con Sonic

ANTONIO.
VÍA E-MAIL.

La verdad es que últimamente se están experimentando muchas decepciones (más que de costumbre) en los videojuegos que, se supone, iban a ser «bombazos» y que al final acababan siendo «trallazos». Y uno de los que más me da rabia es ***Sonic***. Se suponía que el primer *Sonic* en aparecer en **PlayStation 3** iba a ser una revolución en las 3D de última generación. Y yo esperaba tanto de él... Pero al final la pifiaron. Resulta que había ciertos fallos en la cámara, y tal. Después, cuando parecía que *Unleashed* iba a salvarnos la vida (con entornos de diferentes partes del mundo, hipervelocidad, «erizo-lobo», etc.), van y fallan otra vez. ¡Pero es que no se dan cuenta! No se trata sólo de innovar, también hay que echar una mirada hacia atrás. Recuerdo el primer *Sonic* de **Sega** en la *Green Hill Zone* (yo no jugaba, sino mi primo, y empecé mi incursión en este mundillo con la **PS2**...), muy simple, ¡pero enganchaba! Además, no me gusta mucho el nuevo «look» que *Sonic* empezó a mostrar hace tiempo. ¿Dónde están esas patitas azules, esos ojos (mostrando enfado, pero mucho más tiernos) y esa bartolita de antes? Yo lo sé: eclipsados tras esas patas tan largas, y esa postura chulesca.

Según mi opinión, si quieren recuperar a *Sonic*, que lo reediten como era antes, y que se dejen de paisajes «realistas». Aquí lo que queremos es imaginación y mundos mágicos y extraños. Que vuelvan a hacerlos **Sega** en alta definición, y que a partir de ahí, empiecen a innovar y añadir nuevas características.

Si es que ya lo estoy viendo: un *Sonic* regordete cruzando a toda pastilla unas Colinas Verdes de alta definición. Para entonces, se habrá cumplido mi sueño...

Sonic Unleashed. Los fans del erizo siguen prefiriendo las entregas en dos dimensiones.



«Si quieren recuperar a Sonic, que lo hagan como era antes»

¡Que vuelvan los «clasicazos»!

RAY.
VÍA E-MAIL.

Recientemente, he adquirido, por fin en formato original, uno de los juegos que en su día me perdí para la gris de **Sony**: *Chrono Trigger*. No podéis imaginar qué sensación de felicidad lograr algo que hace casi una década deseaba conseguir y que ya ni recordaba.

Mi felicidad no es completa, todavía faltan muchos juegazos de aquella maravillosa e irrepetible época.

Clasicazos como *Chrono Cross*, *Countdown Vampires, Parasite Eve, Deep Fear* (éste de Sega Saturn), *Threads Of Fate* y tantos juegos más, incluyendo aquellos que todos conocéis y que nadie puede olvidar. ¿Por qué estos juegos no aparecen en la *Store*? Todos lo estamos deseando: recordad la gran expectación que se creó con el famoso vídeo de la intro de *FFVII*, antes del lanzamiento de **PS3**.

No es para menos, aquellos juegos tenían algo que los de ahora, por alguna extraña razón, ya no tienen: maravillosas historias, personajes carismáticos, sublimes bandas sonoras, jugabilidad directa y sencilla, impresionantes *intros* y *FMV*...

No quiero decir con esto que los juegos actuales no me gusten, pero no comprendo que ya no se hagan títulos como aquellos con los mismos gráficos, y que se vendieran a través de la *Store*, así como los clásicos de entonces.





EL TEMA DEL MES

¿CREES QUE KILLZONE 2 ESTÁ SOBREVALORADO?

Aunque es un grandísimo juego, como todos, tiene cosas buenas y cosas malas.

RAMÓN «R-SIX» MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.

En mi opinión es un poco pronto para afirmar que el *Killzone* es el mejor *shooter* de la historia, además yo sólo he tenido oportunidad de jugar a la *demo* y, aún así, he podido destacar varios aspectos positivos y negativos del juego de **Guerrilla**:

- Aspectos positivos:

1- Posee un gran motor gráfico que hace meterte en la piel del personaje nada más entrar en las misiones.

2- La iluminación del juego es perfecta, las sombras, el sol... todo está estudiado al milímetro para asombrar al jugador.

3- La fluidez del juego sorprende «al más pintao». Es raro ver que fluya tan bien con tanta acción alrededor del personaje.

4- El *On-Line* tiene que ser una auténtica maravilla (ya os veo a todos dando gritos con vuestros cascos puestos y vuestros padres aporreando la pared para que bajéis la voz).

- Aspectos negativos:

1- Se ha criticado mucho la *gamma* de colores que han usado para crear el juego, tal vez una *gamma* demasiado «fría».

2- Los controles en un principio resultan un poco «torpones» (acostumbrados a otros *shooters*).

3- Se echa de menos el ansiado modo cooperativo. Pasarte el modo Historia junto a un amigo nos habría dejado con la boca abierta.

¿Alguien ha tenido la oportunidad de jugar a un shooter mejor? Yo no, desde luego.

JAN TEMPLAR. VÍA E-MAIL.

Después de leer todos vuestros *Tests*, leer todo lo que concierne a ***Killzone 2*** por Internet y terminarme el juego, como gran aficionado al género que soy (sobre todo en consola, todo hay que decirlo), creo que el título de **Guerrilla** es el mejor *shooter* que ha salido en los últimos años. Técnicamente está a años luz de cualquier otro juego, independientemente del género al que pertenezca, y su desarrollo, a pesar de que puede resultar «encarrilado» (¿qué *shooter*, a excepción del repetitivo *Far Cry 2* no es así?) es de lo más variado. Creo que lo mejor de ***Killzone 2***, aparte de un modo multijugador a la altura de *Call Of Duty: Modern Warfare*, es el ritmo del juego: de principio a fin, tendremos que hacer uso de diferentes armas, pilotar vehículos, utilizar granadas, armas de posición, intentar ser silencioso, ir «a saco»... Pasarán años hasta que otro *shooter* iguale a ***Killzone 2***.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 100.
«Con Street Fighter IV y Killzone 2 en el mercado, ¿cuál o cuáles son tus juegos preferidos para jugar On-line?»



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



RESISTANCE 2
BERNÁT PLA CANO
VÍA E-MAIL

Resistance 2 es el mejor shooter (después de Killzone 2). Nos ofrece una gran cantidad de mejoras respecto al primero y un gran apartado técnico y jugable. Incluye también, obviamente, un magnífico modo On-line para hasta 60 jugadores y un modo Cooperativo de lo más divertido.





COD: WORLD AT WAR
MANUEL MARTÍNEZ
VÍA E-MAIL

Lo produce Treyarch, explota el ya repetitivo argumento de la IIª Guerra Mundial y el listón que había dejado Modern Awarfare era altísimo... Pero la violencia de World At War, sus gráficos y el modo On-line harán que este shooter bélico nos dé horas y horas de diversión.

8,5

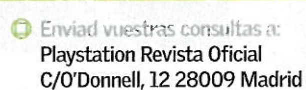


STREET FIGHTER IV
ABEL
VÍA E-MAIL

Perfecto para todos los aficionados a la lucha; simple para los novatos y terriblemente complejo para los luchadores más expertos. Equilibrado al máximo, con un exquisito control y unos espectaculares gráficos *Cel Shading*. A la altura de KOF'98, SSF2 Turbo y Street Fighter III 3rd S.

9,6

BUZÓN
Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



La espera ha terminado. Al fin tenemos la oportunidad de jugar a la nueva entrega de Resident Evil, a la que no le falta de nada: modo cooperativo, elementos clásicos, graficazos increíbles, sorpresas en su argumento...

Disco duro externo en PlayStation 3

Hace tiempo que me estoy pegando con el disco duro de mi PS3 por tener poca capacidad y he intentado conectarle un disco duro externo adicional, pero he tenido un grave problema: no puedo instalar *demos* ni juegos en discos externos... y mis preguntas son las siguientes:
1 ¿Es normal que ocurra esto?
2 ¿Sabéis si Sony piensa cambiar el sistema operativo de alguna manera para que se pueda hacer en un futuro?
3 ¿Qué puedo hacer para ampliar la capacidad de mi disco duro sin tener que cambiar el disco interno?
DAVID LASO, VÍA E-MAIL.

Assassin's Creed. Se rumorea que la segunda parte tendrá lugar durante la Revolución Francesa.

1 Es totalmente normal. La encriptación que lleva el disco duro interno de la consola hace que sea el único en el que se pueda instalar cualquier tipo de contenido ejecutable para la consola. Si quieres almacenar fotos o vídeos, puedes hacerlo en un disco externo sin ningún problema, pero olvídate de las *demos* y los contenidos descargables.
2 Lo vemos prácticamente imposible. Ten en cuenta que si permiten la instalación de determinados datos en discos duros con un formato «normal y corriente», la seguridad anti-piratería de la consola podría verse comprometida.
3 Si te fijas, en el manual de la consola te explican cómo cambiar el disco duro de tu PS3; no tendrás que «abrirla», basta con quitar una tapita y un tornillo para cambiarlo y no anularás en ningún caso la garantía. Hay que ser muy bruto o muy torpe para «cargarse» la consola, sobre todo siguiendo las instrucciones del manual. Confiamos en que no tendrás problemas para hacerlo correctamente.



Assassin's Creed 2

Hola, tengo unas dudas que espero podáis resolverme:
1 ¿Habrá una nueva entrega de *Assassin's Creed* para PlayStation 3 este año?
2 No se cómo abrir la ranura para tarjetas SD de mi PS3 , la mía es de 80, ¿tiene ese lector?
3 ¿Habrá un nuevo juego de *Star Wars* para PS3 en el año 2009?
DIEGO ALONSO MEGIAS, VÍA E-MAIL.

1 Al fin, **Ubisoft** ha confirmado la esperada aparición de la secuela de *Assassin's Creed*. Según los rumores tendrá lugar durante la Revolución Francesa y todo parece indicar que llegará a finales de este mismo año, aunque podría retrasarse hasta 2010.
2 No te esfuerces o podrías destrozar tu consola. El único modelo que incluía lector de diferentes tarjetas fue el de 60GB, el primero que apareció en el mercado y cuyo precio rondaba los 600€.
3 Lo único que sabemos es que **Free Radical**, compañía actualmente en bancarrota y de futuro incierto (¡maldita recesión económica!), estaba preparando la tercera entrega de *Star Wars Battlefront*. Hemos tenido la oportunidad de ver algunos *renders* y un pequeño vídeo y tenía una pinta estupenda. Esperemos que finalmente se lance.



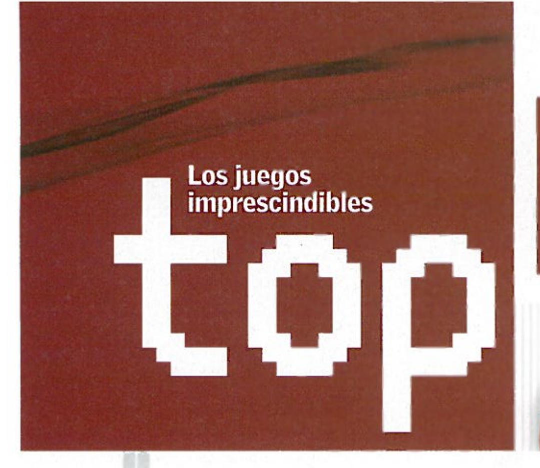
La tecno-duda

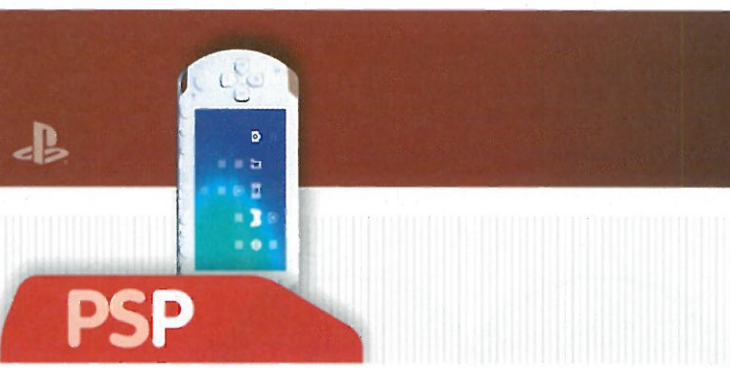


Singstar de PS2 en PlayStation 3.

Me han comentado que se pueden utilizar los discos de *Singstar* para PlayStation 2 en PlayStation 3 mediante una actualización. ¿Es correcto? ¿Cuál es el proceso para que funcionen?
ANTONIO, VÍA E-MAIL.

Desde hace unos meses es posible utilizar cualquier *SingStar* de **PS2** con **PlayStation 3**, pero hay que tener en cuenta ciertos detalles y seguir unos pasos para hacerlo. Los *SingStar* de **PlayStation 2** solo funcionarán si tienes una de las entregas para **PS3**. Para poner cualquier *SingStar* en tu **PS2**, arranca el de **PlayStation 3** (previamente actualizado) y llega hasta el menú de selección de canción. Allí aparecerá un mensaje que te indica que al pulsar SELECT podrás insertar otro *SingStar* para cantar sus canciones, incluyendo cualquiera de los del formato **PlayStation 2**.







COMPRA UNO, JUEGA A MUCHOS...



DE 16 BITS
SEGA MEGADRIVE COLLECTION
(SEGA)
Sonic The Hedgehog, Golden Axe, Phantasy Star... Los mejores títulos de la 16 bits de Sega ahora todos juntos y portátiles.



DE LOS DE SIEMPRE
CAPCOM CLASSICS C. RELOADED
(CAPCOM)
Poder jugar a algunos de los primeros juegos de las mejores sagas de Capcom no tiene precio. Por ejemplo Street Fighter II o 1942.



DE PS NETWORK
PSN COLLECTION: PUZZLE PACK
(SONY C.E.)
Tres de los mejores juegos de PSN para PSP y a un buen precio. Si no puedes parar de jugar ni en el bus no dudes en hacerte con él.



1 (N) RESISTANCE RETRIBUTION
EVALUACIÓN 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años JUGADO ☐



2 PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami 29,95€. +16 años JUGADO ☐




3 LOCO ROCO 2
EVALUACIÓN 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PSP con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



4 MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



5 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐



6 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años JUGADO ☐



7 (N) PATAPON 2
EVALUACIÓN 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años JUGADO ☐



8 BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
EVALUACIÓN 8,1
De los concursos a los minijuegos. Entrena tu mente con infinidad de divertidas pruebas.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



9 STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
EVALUACIÓN 8,8
La segunda parte de uno de los mejores RPG de la historia en exclusiva para la portátil de Sony.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐




10 CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank, al más puro estilo de James Bond, el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E. 39,95€ +18



conducción
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
ROCKSTAR 39,95€ +12



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI 19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX 39,95€ +16



shooter
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E. 39,95€ +16



deportes
PES 2009
KONAMI 29,95€ +3




puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION
The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
John Tones



PATAPON 2
Anna



RESISTANCE RETRIBUTION
Last Monkey

MYTRAN WARS
De Lúcar



PATAPON 2
Edgar&Cía



PATAPON 2
Wiki

los más vendidos

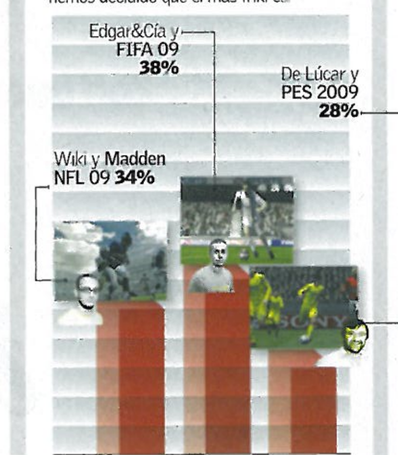
1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM)
3. **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
4. **GTA: LIBERTY CITY STORIES** (ROCKSTAR-PLATINUM)
5. **NEED FOR SPEED PROSTREET** (EA)
6. **MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX** (ROCKSTAR)
7. **BEN 10** (VIRGIN PLAY)
8. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA-PLATINUM)
9. **FIFA 09** (EA SPORTS)
10. **300: MARCH TO GLORY** (EIDOS)

GAME

LA ESTADÍSTICA

EL MÁS FRIKI DE LOS DEPORTIVOS...

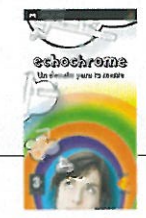
En la redacción cada uno tiene sus géneros favoritos, pero con los juegos deportivos unos son más frikis que otros. Y Edgar & Cía, De Lúcar y Wiki lo son especialmente con algún título. Tras someterlo a votación, hemos decidido que el más friki es:



ANNA HA DESARROLLADO SU CEREBRITO CON...



BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN. Ejercicios matemáticos, de observación, de memoria... Soy la más rápida de la redacción a la hora de deducir. **Sony C.E. 29,95 €. +3**



ECHOCHROME. Conducir al muñequito blanco por decenas de laberintos 3D, de verdad, me ha hecho tener un sentido de la orientación bestial. **Sony C.E. 29,95 € +3**



PATAPON 2. Si juegas a Patapon te aseguro que agudizarás tu sentido del ritmo y serás un experto elaborando estrategias. **Sony C.E. 29,99 €. +3**





GRANDES JUEGOS, GRANDES PROTAS...



KRATOS
GOD OF WAR III
(SONY C.E.)
Aún queda bastante para verle por primera vez en PS3, pero estamos seguros de que su mitológica mala leche volverá para hacer temblar a todo el Olimpo.



SOLID SNAKE
METAL GEAR SOLID 4
(KONAMI)
Da igual la edad que tenga, Solid Snake siempre será uno de los mejores protagonistas de toda la historia de los videojuegos. Y las canas tampoco le van mal.



NIKO BELLIC
GRAND THEFT AUTO 4
(ROCKSTAR)
Este ex-combatiente serbio consiguió enamorarnos a todos con su ironía y la compañía de su primo Roman. Vamos a recordar sus diálogos muchos años.



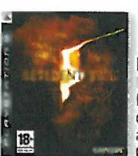
1 =
KILLZONE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo todo en uno.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO ☐




2 =
LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años JUGADO ☐




3 =
STREET FIGHTER IV
EVALUACIÓN 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda, mejor que nunca.
Capcom 59,95€. +12 años JUGADO ☐




4 N
RESIDENT EVIL 5
EVALUACIÓN 9,3
Miedo, acción y unos zombis más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años JUGADO ☐



5 ↓
RESISTANCE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

6 ↓
FALLOUT 3
EVALUACIÓN 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 39,95€. +18 años JUGADO ☐

7 ↑
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
EVALUACIÓN 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

8 N
TOM CLANCY´S H.A.W.X.
EVALUACIÓN 9,0
Conviértete en todo un piloto de cazas y elimina a todo el que se te ponga por delante con el potente multijugador.
Ubisoft. 69,95€. +12 años JUGADO ☐



9 =
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
EVALUACIÓN 9,0
Gran shooter en primera persona con elementos de terror sobrenatural. .
Warner Bros. 59,95€. +18 años JUGADO ☐



10 =
ETERNAL SONATA
EVALUACIÓN 9,0
Eternal Sonata nos transportará al último sueño de Chopin. Un JRPG de corte clásico pero con la calidad gráfica de PS3.
Namco Bandai. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



EL MEJOR DE...





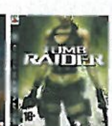




aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	on-line
GRAND THEFT AUTO IV	MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	STREET FIGHTER IV	FALLOUT 3	KILLZONE 2	FIFA 09	KILLZONE 2
ROCKSTAR 69,95€. +18	ROCKSTAR 59,95€. +12	CAPCOM 59,95€. +16	ATARI-BETHESDA 39,95€. +18	SONY C.E. 69,95€. +18	EA SPORTS 69,95€. +3	SONY C.E. 69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS








ETERNAL SONATA	TOM CLANCY'S H.A.W.X.	AFRO SAMURAI	TOMB RAIDER: UNDERWORLD	RESIDENT EVIL 5	BATTLE CARS	DISGAEA 3	FALLOUT 3
The Elf	Nemesis	John Tones	Anna	Last Monkey	De Lúcar	Edgar&Cía	Wiki

los más vendidos

1. **KILLZONE 2** (SONY C.E.)
2. **STREET FIGHTER 4** (CAPCOM)
3. **PES 2009** (KONAMI)
4. **SILENT HILL: HOMECOMING** (KONAMI)
5. **WWW SMACKDOWN VS RAW 2008** (THQ)
6. **FALLOUT 3** (ATARI-BETHESDA)
7. **SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION** (SEGA)
8. **RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO + DUALSHOCK 3** (SONY C.E.)
9. **F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN** (WARNER BROS)
10. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION)







DESCARGA DEL MES
DEMO DE H.A.W.X.

Ya tienes disponible en PSN la demo del último juego de Tom Clancy, H.A.W.X. Si te decides a descargarla comprobarás de primera mano la calidad de un título de batallas aéreas destinado a revolucionar el multijugador en un género que aún no ha triunfado en la nueva generación. Si quieres saber más consulta nuestro test de este mes.



WIKI PASA EL DÍA CON EL DUALSHOCK 3 EN LA MANO JUGANDO A...



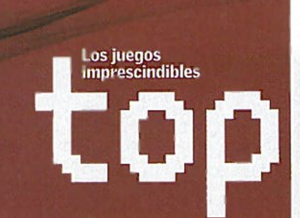
FALLOUT 3. Recorro el yermo una y otra vez matando supermutantes y buscando todos los secretos. Si no lo has probado ahora está a precio reducido. **Atari. 39,95 €. +18**

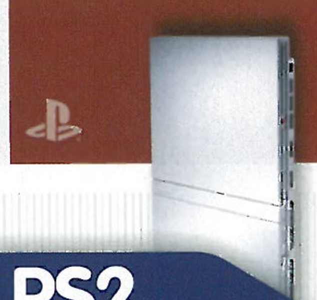


FIFA 09. EA Sports por fin lo logró este año y FIFA 09 sigue triunfando. No paro de desafiar a mis amigos a jugar partidos On-line. Cuando quieras te reto, jejeje. **EA Sports. 69,95 €. +3**



MADDEN NFL 09. Me lo tuve que comprar de importación porque aquí no salió, pero para los amantes del fútbol americano es toda una joyita. **EA Sports. No disponible en España. +3**





PS2



SUGERENCIAS DEL chef

EL MAPA SIN FIN EN PS2...



DE UN ESTADO
GTA: SAN ANDREAS
(ROCKSTAR)
Todos sabemos la cantidad de terreno explorable que nos ofreció Rockstar en San Andreas: todo un Estado con tres ciudades y una decena de pueblecitos.



DE LOS COLOSOS
SHADOW OF THE COLOSSUS
(SONY C.E.)
Esos inmensos páramos y los imponentes colosos nos demostraron la inmensidad del mundo que el Team ICO creó para PS2.



DE MANHATTAN
TRUE CRIME: NYC
(ACTIVISION)
Su jugabilidad no era todo lo pulida que debería haber sido, pero su representación de la isla de Manhattan en su totalidad nos impactó.



1 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐




2 =
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐




3 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐




4 N
PERSONA 4
EVALUACIÓN 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años JUGADO ☐



5 ↓
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐

6 ↓
SINGSTAR CANCIONES DISNEY
EVALUACIÓN 8,8
Las mejores canciones de Disney para que las cantes. Vuelve a tu más tierna infancia.
Sony C.E.. 29,95 €. +3 años JUGADO ☐

7 ↓
YAKUZA 2
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐

8 =
TOMB RAIDER UNDERWORLD
EVALUACIÓN 8,1
Lara regresa a PlayStation 2 en una entrega con la misma jugabilidad que su hermana mayor. Eidos. 39,95€. +16 años JUGADO ☐



9 ↓
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
EVALUACIÓN 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores en este nuevo juego de DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



10 =
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
EVALUACIÓN 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...


aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,99€. +18


conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12


lucha
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
BANDAI NAMCO
44,95€. +12


RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
39,95€. +12


shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16


deportes
FIFA 09
EA SPORTS
34,95€. +3


party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95 €/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS


PERSONA 4 — The Elf


GOD HAND — Nemesis

MONSTER LAB — John Tones


GUITAR HERO WORLD TOUR — Anna


PERSONA 4 — Last Monkey

TIGER WOODS PGA TOUR 09 — De Lúcar


NARUTO ULTIMATE NINJA 3 — Edgar&Cía

MONSTER LAB — Wiki

los más vendidos

1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
3. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2008** (THQ-PLATINUM)
4. **RATATOUILLE** (THQ)
5. **HAPPY FEET** (MIDWAY)
6. **ODIN SPHERE** (SQUARE-ENIX)
7. **MOTOGP 07** (CAPCOM)
8. **WALL-E** (THQ)
9. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.-PLATINUM)
10. **EL INCREÍBLE HULK** (SEGA)

GAME



A QUÉ JUEGA... NEK



GUITAR HERO

En una entrevista con el cantante italiano nos comentó que su pasión por los videojuegos ya pasó, pero que jamás puede resistirse a echarse una partida a Guitar Hero. Un amigo lo tiene y cuando va a su casa... «enciendo la PS3 y nos batimos con las guitarras», dice Nek.



THE ELF ESTÁ DESEANDO QUE APAREZCAN EN EUROPA ESTOS TRES JUEGAZOS...



AR TONELICO 2 MELODY OF METAFALICA. La nueva entrega de la saga, curioso subtítulo, está arrasando en medio mundo. **Banpresto. Japón-USA.**



ETERNAL POISON. Un RPG estratégico de peculiar estilo gráfico que no ha dejado indiferentes a usuarios nipones y estadounidenses. ¡Lo queremos ya! **Banpresto. Japón-USA.**



THUNDER FORCE VI
Los shoot'em-up resurgen de sus cenizas y Sega pone su granito de arena con la sexta entrega de su legendaria saga de matamarcianos horizontales.
Sega. Japón.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Sega te dan la oportunidad de recordar los tiempos dorados del videojuego en tu PlayStation 3. Para optar a uno de los 10 juegos + 10 vinilos (edición numerada y limitada) que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 12 de abril de 2009.

Regalamos 10 PACKS DE JUEGO +VINILO (EDICIÓN LIMITADA)

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

AN EPIC COLLECTION OF OVER 40 GAMING CLASSICS

PLAYSTATION 3

12+ www.pegi.info

LIMITED EDITION VINYL SOUNDTRACK

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

THE GAMES THAT DEFINED A GENERATION

NOW ENHANCED IN HD ON PLAYSTATION®3 AND XBOX 360®

2794

¿CUÁNTOS BITS TENÍA SEGA MEGADRIVE?

A) TODOS **B)** 16 **C)** 256







¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra megaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: megaps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.
Fecha límite: 12 de abril de 2009.


REGALAMOS ¡¡PA
PRIMER PREMIO
1
PACK EDICIÓN COLECCIONISTA + CAMISETA FIRMADA POR EL PRODUCTOR YOSHINORI ONO + FIGURA DE CHUN LI
STREET FIGHTER IV
CAPCOM
PlayStation Revista Oficial, Capcom y Koch Media te invitan a conseguir fantásticos premios exclusivos de Street Fighter IV para PS3. Si quieres optar a uno de los 20 lotes de juegos y regalos que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 12 de abril de 2009.
PLAYSTATION 3
KOCH MEDIA
CAPCOM
12+



¿CUÁNTOS LUCHADORES HAY EN STREET FIGHTER IV?

A) 25 **B)** 12 **C)** 1024

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra streetps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: streetps A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso.
Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario.
La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios serán copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de abril de 2009.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial, Eidos y Koch Media te dan la oportunidad de vivir la guerra de Vietnam al estilo survival horror en PlayStation 3. Para optar a uno de los 15 juegos que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 12 de abril de 2009.

Regalamos 15 JUEGOS

SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS

PLAYSTATION 3

18+ www.pegi.info

REBELLION eidos

¿EN QUÉ CONSOLA SALIÓ LA PRIMERA PARTE DE SHELLSHOCK?

A) PLAYSTATION 3 **B)** PSP **C)** PLAYSTATION 2



REBELLION eidos KOCH MEDIA





¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra shellps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: shellps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de abril de 2009.



playStyle

Música
Cine
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

ELLAS JUEGAN A BUZZ!

ANA DE ARMAS Y ANA POLVOROSA, DOS ACTRICES QUE TE DEJARÁN K.O.

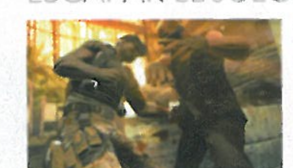
moda
VISTE COMO UN AFRO SAMURAI

música
ENTREVISTAMOS A CALLE PARÍS

cine
DRAGON BALL, STREET FIGHTER...



RINCÓN DEL JUGÓN: SI LO TUYO ES EL HIP-HOP, NO DEJES ESCAPAR EL JUEGO DE 50 CENT.: BLOOD ON THE SAND. INCLUYE EN EXCLUSIVA 18 NUEVAS CANCIONES DEL POPULAR RAPERO, ASÍ COMO TEMAS YA PUBLICADOS Y VÍDEOS MUSICALES. TAMBIÉN SE HAN INCORPORADO VOCES Y CARACTERIZACIONES DE 50 CENT.





MORRISSEY
Years of refusal

Frisando ya la cincuentena, el incombustible mancuniano sorprende con su disco más intenso y espinoso desde aquel lejanísimo *Vauxhall and I* de 1994. Canciones memorables con regusto amargo, como *Black cloud, I am OK with myself* o *Sorry doesn't help* que remiten inevitablemente a los mejores momentos de un artista tan controvertido como imprevisible. Estilazo. / UNIVERSAL



EL CHOJÍN
Capítulo 10

Tres años después de su último larga duración, el mítico MC de Torrejón de Ardoz vuelve a la carga con bríos renovados y la furia verbal de siempre. En palabras de su autor: «Nuevos villanos, alianzas imposibles, poderes mejorados y una misión mucho más complicada...». Rimas y ritmos comprometidos para sostener la moral de lucha. En tiempos de crisis, resistir es vencer. / BOA MUSIC



HABLANDO EN PLATA
Libertad de hambre

Rayka, Capaz, Narco, Sicario y *Big Hozone* dan el golpe: nada menos que 33 canciones en un disco torrencial, poliédrico y excesivo. Un titánico despliegue de talento, verbo afilado, estructuras complejas, sinceridad brutal, escenarios imposibles, *flows* estratosféricos, habilidades sobrehumanas y vacile callejero. Momentos así hacen grande al *Hip-Hop*. / BOA MUSIC



LILLY ALLEN
It's not me, it's you

Felizmente superada la inevitable fase de turbulencias que suele suceder al éxito masivo, la musa de la «Generación Myspace» es de nuevo noticia por la publicación de su esperadísimo segundo trabajo, un renovado catálogo de emociones adolescentes en crudo que no decepcionará a sus muchos y leales seguidores. *Ultrapop* de cinco estrellas para *gourmets* de última hornada. / EMI- CAPITOL



PASTORA
RMX Ed. Elegant...

Diez de las canciones más significativas del trío barcelonés (*Lola, Cuánta Vida, Invasión...*) son sometidas a un riguroso tratamiento electrónico de estética por los prestigiosos «beatmakers» *Sidechains* y *Cat Complex* (aquí camuflados bajo el seudónimo *Elegant Distortion*), que las conducen con delicadeza hasta las pistas de baile. Orgullosamente muy diferentes, la verdad. / SONY & BMG



LADY GAGA

Llega una nueva diva del Tecnopop

Tras años de trabajo en la sombra como creadora de *hits* para súper estrellas como *Pussycat Dolls* o Britney Spears, la cantante y compositora neoyorquina da el paso adelante definitivo con la edición internacional de este disco de presentación que ha conquistado los mercados británico y norteamericano, convirtiéndose en el fenómeno comercial y de *fans* de la temporada. Burbujas multicolores de *electro pop*, que combinan sin complejos influencias del *glam rock*, el *heavy*, el *Tecnopop* y la *Disco-Music* en una permanente invitación a la fiesta *non-stop* que sólo quiebra ligeramente *Brown Eyes*, único momento romántico de un disco con corazón de sábado noche.



LADY GAGA
The Fame
UNIVERSAL



TOP SINGLES

1 **THIS IS THE LIFE.** Amy McDonald. (This is the life / Universal)

2 **VIVA LA VIDA.** Coldplay. (Viva la vida / EMI)

3 **HUMAN.** The Killers. (Day & Age / Universal)

4 **WRONG.** Depeche Mode. (Sounds of the universe / EMI)

5 **BEGGIN.** Madcon. (So dark the con of man / Warner)



entrevista

CALLE PARÍS

«De pequeño jugaba a las chapas y ahora juego a lo mismo pero con la PSP, ¡cómo cambian los tiempos!»

¿Antes de ser *Calle París* quiénes erais?
Patricia: Bueno, éramos y somos hermanos, estudiamos comunicación y hemos hecho cortos. Nos encanta el cine, en particular el cine de Tim Burton.
Paul: Tuvimos la suerte de encontrarnos con Burton cuando estábamos trabajando con el disco. Nos encanta la estética de sus películas, la magia, la fantasía. Pocas veces tienes la oportunidad de conocer a alguien al que has tenido que estudiar y que, a la vez, admiras.
¿Por qué *Calle París*?
Paul: Porque cuando decidimos que queríamos trabajar juntos íbamos en el coche, después de ver una peli en el cine, y de fondo sonaba una canción de *Duncan Dhu, Una calle de París*. Y dijimos «Calle París, suena bien», además como somos medio franceses...
¿Qué queréis decir con el título del disco, *Palabras Secretas*?
Patricia: Hasta ahora, la música que hacíamos era privada, muy nuestra... era como un secreto, poca gente nos había escuchado. Y de repente nos abrimos a todo el mundo, a través del disco. ¡Es como que tu vida interior se descubre!
¿De pequeños jugabais a ser estrellas del pop?
Patricia: Nooo, que va (risas). Paul, tú jugabas a las chapas, ¿no?
Paul: Sí y ahora juego a la chapas con la **PSP**... ¡Cómo cambian los tiempos!
Patricia: Yo jugaba a ser periodista y entrevistaba a toda mi familia (risas).
Paul: Y juntos jugábamos con la **Play**.
Patricia: Bueno, empezamos con la **Game Gear**, el que más nos gustaba era *Prince Of Persia*... Por cierto, ¡el de **PS3** es una pasada! Además, la chica es ahora súper protagonista.
¿Cómo convencisteis a Universal para que os editara el disco?
Patricia: Enviando una maqueta. Pensábamos que no lo iban a escuchar con lo mal que anda el mundo de la música. Sin embargo, a la semana nos llamaron y nos dijeron que les gustábamos mucho. Estuvimos durante más de un año componiendo hasta que nos dijeron «firmamos y grabamos».
Paul: Jamás pensamos que pudiéramos dedicarnos a la música. Apenas ya sale gente nueva, España ahora es una plaza complicada.
Recordáis un poco a La Oreja...
Patricia: Hay gente que lo ha dicho... pero yo no lo creo. Pero si eso es positivo, bienvenido sea.
¿El consejo que más apreciáis?
Patricia: Para ganar hay que arriesgar. También nos han dicho que vamos a sufrir.
¿Por qué?
Patricia: Porque ya no se venden discos. No es lo mismo empezar ahora que hace diez años. Antes había más medios para la música, más televisión, más revistas... todo está desapareciendo por la crisis.
Paul: Además, hay una generación que ha nacido con la idea de que la música es gratis. Desde que nacen tienen en sus manos el *eMule*... Es misión imposible concienciarlos.

Palabras secretas.
Pop fresco de melodías similares a LODV y letras atemporales que hablan del amor y el desamor.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Patricia y Paul, hermanos y residentes en Madrid, estudiantes de Comunicación.

CDETECA
Palabras secretas (2009).

DE QUÉ VAN
De jóvenes, guapos y sobradamente preparados. Componen las letras, hacen las melodías, tocan el piano, la guitarra y estudian Comunicación... y su single «Te esperaré», encima, no para de sonar en las radiofórmulas. Sin duda, son los hermanos perfectos.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



ANA VS. ANA

LAS RETAMOS A UNA PARTIDA DE BUZZ!

Nunca había visto a nadie que se lo pasara tan bien en una sesión de fotos... Las dos Anas, igual de divertidas, posaron para nosotros con los mandos de *Buzz!* mientras respondían, a cual más rápida, nuestras preguntas. ***«Oye, y si muevo el pelo mientras pulso el mando, ¿quedará bien?»*** comenta la pelirroja Polovorosa y De Armas agrega: ***«¿y si doy un salto?»***. Llegaron con muchas ganas de juego, de pasarlo bien y de disfrutar, y lo consiguieron. A cambio, nosotros nos quedamos con el inmortal recuerdo de la belleza de ambas (más de uno de la redacción conserva en una urna los *buzzers* con los que jugaron...). Cada una, reina en su serie, se ha convertido en una cara amiga gracias a los personajes que interpretan en la tele: Ana de Armas es Carolina en la intrigante *El Internado* y Ana Polvorosa es la lozana Lorena en *Aída*. ***«La gente te para por la calle y se toma muchas confianzas porque se cree que te conoce, piensa que eres como la Lore. Y no señor, no es así, ¡no me conoces de nada!»***, explica indignada Polvorosa y continúa diciendo: ***«intento llevarlo lo mejor posible porque también tiene su lado bueno, pues me ha permitido darme a conocer y gracias a ello me han salido otros trabajos»***. Así, la podrás ver el próximo 27 de marzo en el largometraje ***Mentiras y gordas***, que coincide en el reparto con Ana de Armas y otros tantos actores de la caja tonta (Hugo Silva, Alejo Sauras, Mario Casas...). ***«Es una película que refleja***

MENTIRAS Y GORDAS.

Así se titula la película donde podremos ver a las dos Anas juntas en la gran pantalla a partir del 27 de marzo. Ana de Armas interpreta a Carola y nos cuenta que su personaje es víctima de un amor de juventud: «con esa edad te dejas llevar por los impulsos e instintos; Carola es muy soñadora y está locamente enamorada de Carlos (Hugo Silva)». Y Ana Polvorosa da vida a Marina, «una chica que se enamora de otra chica... descubre sentimientos que nunca había sentido». La película, dirigida por Alfonso Albacete y David Menkes, presenta historias paralelas de doce jóvenes que no sólo viven la vida, si no que la absorben. Sin duda, dará que hablar...

perfectamente lo que pasa en la vida real con los jóvenes. Y es más, la realidad muchas veces supera la ficción en todos los aspectos», comenta la actriz de hipnóticos ojos verdes y continúa diciendo: *«cuando te enamoras te ciegas, eres capaz de hacer cualquier cosa por esa persona tanto si te conviene como si no»*. Y es que, la película trata sobre eso, sobre un grupo de jóvenes que buscan en sus relaciones la solución a sus problemas, viven el delirio de la noche como si fuera la última vez que lo hicieran, se entremezclan las mentiras, la euforia, los sueños rotos... Más de 90 minutos de metraje que retrata el lado oscuro de la juventud que vive al límite. Una forma de vida que, sin embargo, no tiene nada que ver con la de ellas. Ana de Armas, por su parte, abandonó su Cuba natal con tan sólo 18 años, al finalizar la Escuela Nacional de Teatro, para probar suerte en España: *«vine sin trabajo, sólo tenía representante, pero a la semana de llegar me salió lo de El Internado. Y desde* ▸

«No tengo tiempo ni para hacer lo que más me gusta: jugar con mi PSP»
Ana de Armas





ANA DE ARMAS.

Morena, de ojos verdes, su acento cubano es hipnótico y es de gesto pausado y sensual.

Fecha de nacimiento: 30 de abril de 1988.
¿El primer juego al que jugaste? El Tetris.
¿Un juego que regalarías? LocoRoco.
¿Los videojuegos son una mentira?: No, son un pasatiempo.
Has mentido alguna vez por... Dar una sorpresa
¿Eres crédula o incrédula? Crédula, desconfío de la gente pero menos de lo que debería.
Un personaje de un videojuego que te gustaría encarnar: Mario Bros. en el reino de Champiñón.
¿Tienes alguna limitación interpretativa? Se me da fatal cantar, pero si tuviera que hacerlo lo haría...

ANA POLVOROSA.

Pelirroja, de ojos castaños y madrileña de pura cepa. Es tímida pero muy alegre y divertida, ¡es un «polvorín»!

Fecha de nacimiento: 14 de diciembre de 1988.
¿El primer juego al que jugaste? El Guitar Hero con la batería.
¿Un juego que regalarías? Ratchet & Clank de PS3.
¿Los videojuegos son una mentira?: En parte sí porque te permiten vivir una vida digital (risas).
Has mentido alguna vez por... Amor, pero fue una mentirijilla piadosa.
¿Eres crédula o incrédula? Incrédula.
Un personaje de un videojuego que te gustaría encarnar: ¿Hay algún videojuego de Barbarella?
¿Tienes alguna limitación interpretativa? No, no tengo miedo a nada.

entonces no he parado, no tengo tiempo ni para hacer lo que más me gusta, jugar con mi PSP; así que, cuando voy a ver a mi mamá y papá aprovecho en el avión, y pruebo todos los juegos que me gustan». Ana Polvorosa, tímida a la vez que pizpireta, lleva más de cuatro años en la serie y lo compagina con los estudios: *«cuando salgo de rodar, me voy directamente a clase y no salgo hasta las diez de la noche... Este año ya termino el bachillerato, ¡me quedan sólo tres asignaturas!»* comenta orgullosa. Son jóvenes, guapas y muy responsables, *«trabajar desde tan pequeña te hace madurar antes de tiempo; muchas veces tienes que dejar de hacer cosas que te gustan por el trabajo»*, explica Polvorosa y De Armas añade: *«cuando eres adolescente te crees que te vas a comer el mundo, te crees súper maduro y que sabes todo en la vida. Y no es así, metes la pata un montón de veces».* Es evidente que el haber crecido entre bambalinas y delante de una cámara les ha hecho ser adultas antes de tiempo... pero son mortales y ni siquiera ellas, que son actrices, pueden estar en guardia las 24 horas del día; las pillamos durante la sesión de fotos haciendo planes... *«¿te ha llegado la invitación de la fiesta "XX"?»* pregunta Polvorosa y De Armas contesta: *«no me he enterado de nada, es que hace tiempo que no me meto en el Tuenti».* Al fin y al cabo sólo tienen 21 años...



Ver, por fin, un Kamehameha de «carne y hueso».

Muchos fans levantarán el hacha de guerra por las libertades que se toma el guión.

DRAGON BALL EVOLUTION

POR **B.S.**

Hollywood hace suyo el manga de Toriyama

No lo vamos a negar. Las primeras fotos del rodaje de ***Dragon Ball Evolution*** nos provocaron un escalofrío. Y más aún los detalles que se filtraron sobre el guión (*¿Son Goku en el instituto?*). Afortunadamente el tráiler puso las cosas en su sitio... al menos para algunos. Los *fans* más furibundos del manga de Toriyama siguen llamando a la Guerra Santa por las libertades que se han tomado en el guión, pero hay que reconocer que la misión de condensar el universo *DB* en un único largometraje de imagen real era imposible. Junto a *Son Goku* (Chatwin), *Mutenroshi* (Chow Yun Fat) y *Piccolo* (James Marsters), aparecen otros personajes conocidos del manga, como *Bulma*, *ChiChi*, *Mai* o *Yamcha*, en una trama que se aleja bastante de lo narrado en las viñetas, pero que nos ofrece todo lo que pedía la chavalería: peleas, cápsulas *HoiPoi*, y por supuesto la onda *Kamehameha*. Akira Toriyama siempre ha velado por su criatura con un celo enfermizo y no iba a permitir una chapuza. Tras reservarse el papel de Productor Ejecutivo, lo dejó todo en manos de un equipo de probada solvencia. Como productor, Stephen Chow (el genio responsable de *Kung Fu Sion* y *Shaolin Soccer*), y en las labores de dirección, James Wong, al que recordamos principalmente por su trabajo en *El Único*, aquella deliciosa marcianada con Jet Li (y sus múltiples existencias en universos paralelos). Si la cosa sale bien en taquilla, puede que en la siguiente veamos un *Vegeta* de carne y hueso.

Título original
DRAGON BALL EVOLUTION
Director
JAMES WONG
Guionista
BEN RAMSEY
Reparto
JUSTIN CHATWIN, CHOW YUN FAT, JAMES MARSTERS
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX

Entrevista

JAMES MARSTERS

EL SPIKE DE BUFFY ENCARNA A LORD PICCOLO

¿Cómo te preparaste para el personaje?
Llevo años preparándome para interpretar a Piccolo. Mi hijo tiene 12 años y es un fan de *Dragon Ball* desde los 5. He estado jugando con él todo este tiempo con las figuras de acción, tirado sobre la moqueta, y siempre me tocaba Piccolo. Me conozco toda su historia y he estudiado a fondo la personalidad del personaje.

¿Fue muy duro el periodo de entrenamiento para dar vida a Piccolo?
Brutal. Las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Antes del rodaje pasé un montón de tiempo en L.A. preparándome físicamente para el papel, para estar listo a la hora de rodar en México. He tenido suerte, ya que tengo experiencia a la hora de realizar secuencias de acción. Lo peor fue la dieta, todo a base de proteínas (risas).

¿Cómo fue rodar con tanto efecto especial?
James, el director, tenía toda la película en su cabeza. Tuvimos que rodar multitud de planos frente a la pantalla azul: secuencias muy largas, con gran cantidad de elementos entrando en el plano constántemente. Me alegro de haberme preparado a conciencia para el papel.

¿Qué opinas de la reacción de los fans cuando se filtraron las primeras imágenes de Piccolo?
Hay cosas que estás obligado a respetar cuando adaptas un material como *Dragon Ball*. Si *Superman* tiene capa, Piccolo tiene que ser verde. El personaje se vuelve verde cuando se enfada, porque su sangre fluye más cerca de la piel. Seguramente aquellas fotos me las hicieron cuando estaba calmado (risas).

¿Encuentras similitudes entre Lord Piccolo y los otros famosos villanos que has interpretado (Spike en *Buffy* o Brainiac en *Smallville*)?
Spike estaba mas allá de la moralidad, sólo buscaba divertirse. Brainiac era un sociópata. En cambio, Piccolo está rabiosamente enfadado porque ha sido tratado injustamente y cree llevar razón al enfrentarse a Son Goku.



STREET FIGHTER: LA LEYENDA

Capcom intenta dar un giro adulto a su franquicia más conocida

¿Cómo adaptar a imagen real un material tan colorista y delirante como *Street Fighter*? Todos recordamos la adaptación de Van Damme, fiel al original hasta sus últimas consecuencias. Quizás por ello, **Capcom** ha buscado dar un giro mas realista en esta reinterpretación del origen de Chun-Li (Kristin «Smallville» Kreuk) y su enfrentamiento contra unos cuantos villanos icónicos de la recreativa: M. Bison (Neal McDonough), Vega (Taboo, el de los *Black Eyed Peas*) y Bison (Michael Clarke Duncan). Este último es, posiblemente, el personaje que menos cambio ha sufrido, porque a muchos fans les chocará ver a un Bison trajeado y sin su característica capa, por no hablar de un Charlie Nash convertido en un policia de voz ronca. En la labor de dirección, Bartkowiak, responsable de *Romeo Debe Morir* y *Doom*. Por cierto, y sin destripar nada, por lo que se cuenta en la película podemos sospechar que ésta es sólo el principio de una saga encaminada a reinterpretar a los principales personajes de la saga. El siguiente está cantado: Ryu. **B.S.**

Título original
STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI
Director
ANDRZEJ BARTKOWIAK
Guión
JUSTIN MARKS
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DEA PLANETA



SLUMDOG MILLIONARIE

Siempre sorprendente Danny Boyle

A estas alturas es difícil encasillar rígidamente al cineasta británico Danny Boyle. Simplemente digamos que consigue despertar una sana curiosidad en el público por ver sus películas. El director de la genial *28 días después*, o el inquietante *Sunshine*, repite dirigiendo a niños como ya hiciera en *Millones*. Con una historia contundente a base de pequeños fragmentos de la vida, corta pero intensa, de su protagonista, Jamal (Dev Patel), *Slumdog Millionaire* nos conmueve, entretiene y mantiene sin pestañear frente a la pantalla durante dos horas. Es la combinación ganadora que toda obra de arte aspira a tener. Basándose en la novela de Vikas Swarup, el guionista Simon Beaufov ha sido el mejor aliado de Boyle, que se ha alzado como gran triunfador de la última gala de los premios Oscar. El secreto: hacer que una historia con imprescindibles connotaciones locales, consiga llegar a espectadores de cualquier punto del globo. Magnífico. **WO**

Título original
SLUMDOG MILLIONAIRE
Director
DANNY BOYLE
Guión
SIMON BEAUFOY
Reparto
DEV PATEL, FREIDA PINTO
Género
DRAMA
País de origen
UK/INDIA
Distribuidora
FILMAX



TOP CARTOONS DE CARNE Y HUESO



1 Los Picapiedra. El mundo prehistórico de Brian Levant fue todo un derroche de imaginación allá por 1994.



2 Scooby Doo. Conservando el histrionismo de los dibujos, hubiéramos preferido un perro con pelo a lo Babe, el cerdito.



3 Speed Racer. Sí: los dibujos larguiruchos y muy japos del llamado Meteoro (premio al que diga por qué) con actores reales y mucha psicodelia.



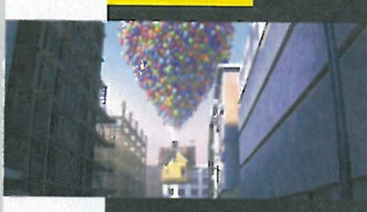
4 Inspector Gadget. Los personajes de J. Chalopin y Bruno Bianchi cobraron vida en una sosaina película dirigida por David Kellog.



5 Popeye. Robert Altman le puso la cara del actor Robin Williams en 1980.



tráilers



UP
http://www.apple.com/trailers/disney/up

La próxima genialidad animada de Pixar nos llena la pantalla de globos. Dirige Pete Docter y Bob Peterson.



G.I. JOE: RISE OF COBRA
http://apple.com/trailers/paramount/gijoeriseofcobra/index.html

¡Qué ganas le tenemos al muñeco de plástico convertido en hombre fibroso... y cachas gracias a Stephen Sommers!



THE MUTANT CHRONICLES
http://www.mutantchronicles-themovie.com/

Ron Perlman y John Malkovich como nunca en una de ciencia ficción que nos lleva al año 2707.



MENUDO CASTING
Kylie Minogue es Cammy, Van Damme es Guile, Raúl Julia es M. Bison, Wes Studi es Sagat... Y también están Honda, Zangief, Ryu, Ken, Blanca, Dhalsim... y nuestro favorito: Vega.

STREET FIGHTER LA PELÍCULA

POR **BRUNO SOL**

Una chifladura absolutamente deliciosa

DVD BLU RAY ¿Nos hemos vuelto locos? No. Aunque ***Street Fighter: la película*** fue desprestigiada por todo el mundo (fans de la recreativa, cinéfilos, cofrades...), los años y, sobre todo, los sucesivos intentos de Hollywood por adaptar videojuegos con resultados tan pomposos como fallidos, no han hecho sino provocar la reivindicacion de esta obra del inefable Steven E. De Souza. Como si fuera un *brik* de vino peleón convertido, una década después, en un Rioja Gran Reserva, ***Street Fighter*** se descubre hoy en día como una comedia chiflada que arranca con Guile (Van Damme) lanzándole un corte de mangas a M. Bison (Raul Julia), mientras asistimos una reunión de todos los personajes de *Super Street Fighter II* (bueno, menos Fei Long), metidos con calzador en una trama loca, loca. El tono festivo y rotundamente paródico de la película te envuelve mientras las escenas se suceden en guaridas de cartón piedra y los diálogos provocan carcajadas (M.Bison, con batita de terciopelo, dirigiéndose a Chun-Li: «El día que arrasé tu aldea fue el más dramático de tu vida... para mí sólo fue un martes») y ves desfilar todo el catálogo de movimientos de los luchadores. Descatalogada desde hace tiempo, ahora regresa al mercado en una edición especial con nuevos extras y, lo que es mejor, en formato *Blu-ray*. Yo le daría una nueva oportunidad.

PELÍCULA ●●●●○ **EXTRAS** ●●●●○

↑ Los decorados de cartón piedra, los diálogos chiflados, la eterna patada giratoria de Van Damme.

↓ Que otras adaptaciones de videojuego no sigan la linea cómica de ésta. ¿Imaginas un Final Fight así?

Director
STEVEN E. DE SOUZA
Género
ACCIÓN/COMEDIA
País de origen **EE.UU.**
Idiomas: Inglés, Castellano y Francés (5.1)
Subtítulos
INGLÉS, CASTELLANO...
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
24,99 € (Blu-ray)
11,99 € (Ed. 2 DVD)





TROPIC THUNDER

Los extras del DVD refuerzan todo el potencial cómico del reparto y el excelente guión.

Todavía faltan algunos jugosísimos extras de la edición especial norteamericana.

Un reparto de auténtico Apocalipsis (now)

DVD BLU RAY Ben Stiller concibió la idea de ***Tropic Thunder*** cuando participó en el rodaje de *El Imperio Del Sol*. Allí quedó asombrado de cómo los actores, tras un periodo en un campo de entrenamiento falso, se vanagloriaban de haber superado, prácticamente, una guerra real. Stiller lleva en ***Tropic Thunder*** a un grupo como ese a una guerra real, en un embrollo que se ceba especialmente en los futiles egos de los actores de Hollywood (representado en el Kirk Lazarus de Robert Downey Jr., posiblemente el mejor personaje cinematográfico del año) y en la despiadada maquinaria tragaperras de Hollywood. El DVD incluye interesantes extras, como documentales que analizan los múltiples escenarios por los que se mueve el extensísimo reparto. **P. BERRUEZO**

Con **BEN STILLER, ROBERT DOWNEY, JR., JACK BLACK, NICK NOLTE.**
Director **BEN STILLER**
Audios **INGLÉS DTS 5.1, CASTELLANO, OTROS**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **PARAMOUNT H. ENT.**
29,95 € (Blu-ray)
21,95 € (DVD Ed. Esp.)
18,00 € (DVD)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○



La trilogía High School Musical en BD

Ha sido uno de los fenómenos televisivos de la década. Una *TV Movie* del Disney Channel, un musical convertido en éxito de masas que propició dos secuelas, la última estrenada en cines, y toda una línea de negocio que se ha extendido a videojuegos, obras de teatro y productos similares como *Camp Rock*.

Ahora, la trilogía ***High School*** llega a la alta definición, de la mano de **Walt Disney Studios HE**, tanto de forma individual como en un coquetuelo *pack* que imita una taquilla de instituto. La oferta de extras es impresionante. La primera entrega incluye 5 videoclips, un Canta Con Nosotros y 6 *Making Of*. ***High School Musical 2: Edición Dance*** ofrece escenas eliminadas, tomas falsas, vídeos musicales y 12 reportajes exclusivos. Pero la palma en contenidos añadidos se la lleva ***High School Musical 3: Edición Ampliada***: escenas eliminadas, Canta Con Nosotros, documentales, extras exclusivos para BD y, como regalo, un disco extra con la película en formato DVD. Todo por sólo 69.95€.



VIERNES, 13: SIETE ENTREGAS PARA UN SERIAL KILLER

El asesino de la máscara de hockey, en salsa roja

DVD BLU RAY Es una pena que nos encontremos ante un baile de productoras y derechos que han impedido la reedición de absolutamente toda la saga de ***Viernes 13*** en formato doméstico, y nos ha escamoteado nuevas ediciones de dos obras tan redondas y singulares como *Jason X* y *Jason Vs. Freddy*, pero la verdad es que **Paramount Home Ent.** tampoco se ha portado nada mal. Así, ha reeditado de la segunda a la octava parte en DVD (y la segunda y tercera en *Blu-ray*), en versiones remasterizadas y algunas de ellas con interesantes extras, como los documentales de la segunda entrega que cuentan cómo a partir de una serie despreciada por la crítica y temida por los padres se creó uno de los iconos más tenebrosos de los ochenta. Las películas de ***Viernes 13*** son el dogma del cine de psicópatas. Casi sin argumento, sin monsergas, sin dobleces morales ni argumentales, sólo presentan un grupo de adolescentes estúpidos dispuestos a ser masacrados de forma grotesca, llamativa y con efectos especiales que han hecho historia de la artesanía sangrienta y el látex más grumoso. A un precio muy atractivo, 6'95 Euros cada una, ésta es una ocasión perfecta para recuperar algo de buen terror de la vieja escuela. **P. BERRUEZO**



HERMANOS POR PELOTAS



Al fin podemos recuperar la versión original de la película, que apenas se vio en cines en nuestro país.



Poco negativo que reseñar. Que una película tan soberbia esté condenada a la incomprensión...

Otra comedia injustamente ninguneada. Menudo añito.

DVD BLU RAY UMD Adam McKay es el protegido más mimado por los dos dioses indiscutibles de la comedia norteamericana actual: Will Ferrell delante de la cámara y Judd Apatow detrás de ella. McKay ha dirigido las dos primeras películas de la llamada *Trilogía De Los Americanos Mediocres*, *El Reportero* y *Pasado De Vueltas*, dos de las películas más excéntricas (que ya es decir) de su eterno protagonista y co-guionista Will Ferrell. Aquí, McKay deja de lado la Trilogía, pero no su equipo habitual ni su habitual humor chusco y salido de madre, con la historia de dos treintañeros hermanastros a la fuerza. Atención al extra estrella del *Blu-ray*: la posibilidad de remontar el videoclip de la canción «Barcos y guarras». **P. B.**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Con **WILL FERRELL, JOHN C. REILLY, RICHARD JENKINS**
Director **ADAM MCKAY**
Audios **INGLÉS DTS 5.1 H.D., CASTELLANO DTS 5.1, OTROS**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **SONY PICTURES H.E.**
29,99 € (Blu-ray)
17,99 € (DVD)
12,99 € (UMD)



Más Bond en Alta Definición

Tal y como prometieron, **20th Century Fox Home Entertainment** continúa trasladando el legado de James Bond al formato *Blu-ray*. A partir del próximo 25 de marzo vamos a encontrar en las tiendas tres nuevas entregas. *James Bond Contra Goldfinger* (el título más carismático de toda la saga) incluirá comentarios de audio del director y el equipo, contenidos BD-Live y un torrente de extras (desde anuncios a pruebas de cámara, pasando por documentales).

Roger Moore protagoniza *Moonraker*, una marcianada producida en plena fiebre *Star Wars*, que incluye un combate final ¡en el espacio! La oferta de extras es igual de apabullante, incluyendo además *storyboards* y contenidos BD-Live.

Por último, *El Mundo Nunca Es Suficiente*, con Pierce Brosnan, ofrece escenas eliminadas, BD-Live, una escena ampliada y tropecientos documentales. Y en mayo llegarán otras tres: *Diamantes Para La Eternidad*, *Licencia Para Matar* y *GoldenEye*.



LA CONSPIRACIÓN DEL PÁNICO



La calidad de sus extras tanto en Blu-ray como en la edición especial de dos discos en DVD.



Si no te gustan las persecuciones imposibles y las fantasmadas de acción, mejor abstenerse.

Un título facilón para tanta acción

DVD BLU RAY ¡Preparados, listos, ya! Comienza la frenética carrera, sin respiro, de *Eagle Eye* (el título original, con mucho más sentido para la historia). A un ritmo que deja sin aliento al espectador tanto o más que a Shia LaBeouf como protagonista de esta película de acción, el director D.J. Caruso consigue mantener la tensión de un modo mucho más sólido que con su ramploncillo *Disturbia*. La edición en *Blu-ray* da la talla con gran cantidad de extras. **REV**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○

Con **SHIA LABEOUF, MICHELLE MONAGHAN, B. B. THORTON.**
Director **D.J. CARUSO**
Audios **INGLÉS EN TRUEHD 5.1, ESPAÑOL EN 5.1**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **PARAMOUNT**
29,95 € (Blu-ray)
18 € (DVD)



LA CARRERA DE LA MUERTE



El formato doméstico permite recuperar una película cuya distribución en salas hizo que pasara desapercibida.

La ecuación Jason Statham + coches chiflados + cárceles no es algo que nos inspire comentarios negativos.

Autos locos, no, loquísimos

DVD BLU RAY Dejando de lado, como es natural, el contenido político de su precedente de 1975, este *remake* de Paul W. S. Anderson contiene todo lo que puede hacer feliz al fan de la acción sin prejuicios: carreras continuas, *ultragore*, humor extremo y, por supuesto, Jason Statham, que como siga a este ritmo se convertirá en el actor de acción más tremebundo de la década. **P. BERRUEZO**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS ●●●○○

Con **JASON STATHAM, JOAN ALLEN, TYRESE GIBSON.**
Director **PAUL W. S. ANDERSON**
Audios **INGLÉS DTS 5.1 H.D., CASTELLANO DTS 5.1, OTROS**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **UNIVERSAL**
29,99 € (Blu-ray)
19,99 € (DVD)



libro

LA CAJA DEL MAL

Un thriller que cautiva



Autor
MARTIN LANGFIELD
Editorial
LA FACTORÍA DE IDEAS
PVP 19,95 €

Martin Langfield, autor inglés afincado en Nueva York, parece que tiene la lección bien aprendida de otros *bestsellers*, como el mismo *El Código Da Vinci*: nada mejor para crear un *thriller* de éxito que un artefacto misterioso, cuasi-mágico como objetivo del argumento. Y si, además, tiene que ver con el fin del mundo o la cultura occidental y todas esas cosas que nos ponen tontos al público cómplice, mejor que mejor. En este caso, la «Caja del Mal» es un arma basado en las investigaciones de Isaac Newton, preparada para activarse en siete días, y Robert, el protagonista de la novela, debe encontrarla sumergiéndose en las calles de N.Y. con la ayuda de una médium.



TOP LIBROS
200 AÑOS DE POE



1. **CUENTOS COMPLETOS ED. COMENTADA** Edgar Allan Poe
2. **POE, UNA VIDA TRUNCADA** Peter Ackroyd
3. **EL GATO NEGRO Y OTROS CUENTOS ILUSTRADOS** Edgar Allan Poe
4. **LA SOMBRA DE POE** Mathew Pearl
5. **LAS MUJERES DE POE** Edgar Allan Poe



TOP CÓMICS
ADAPTADOS AL CINE

1. **THE SPIRIT** Will Eisner
2. **HELLBLAZER** Varios autores
3. **AMERICAN SPLENDOR** Harvey Pekar
4. **DICK TRACY** Chester Gould
5. **HOWARD EL PATO** Steve Gerbery Val Mayerik

figuras

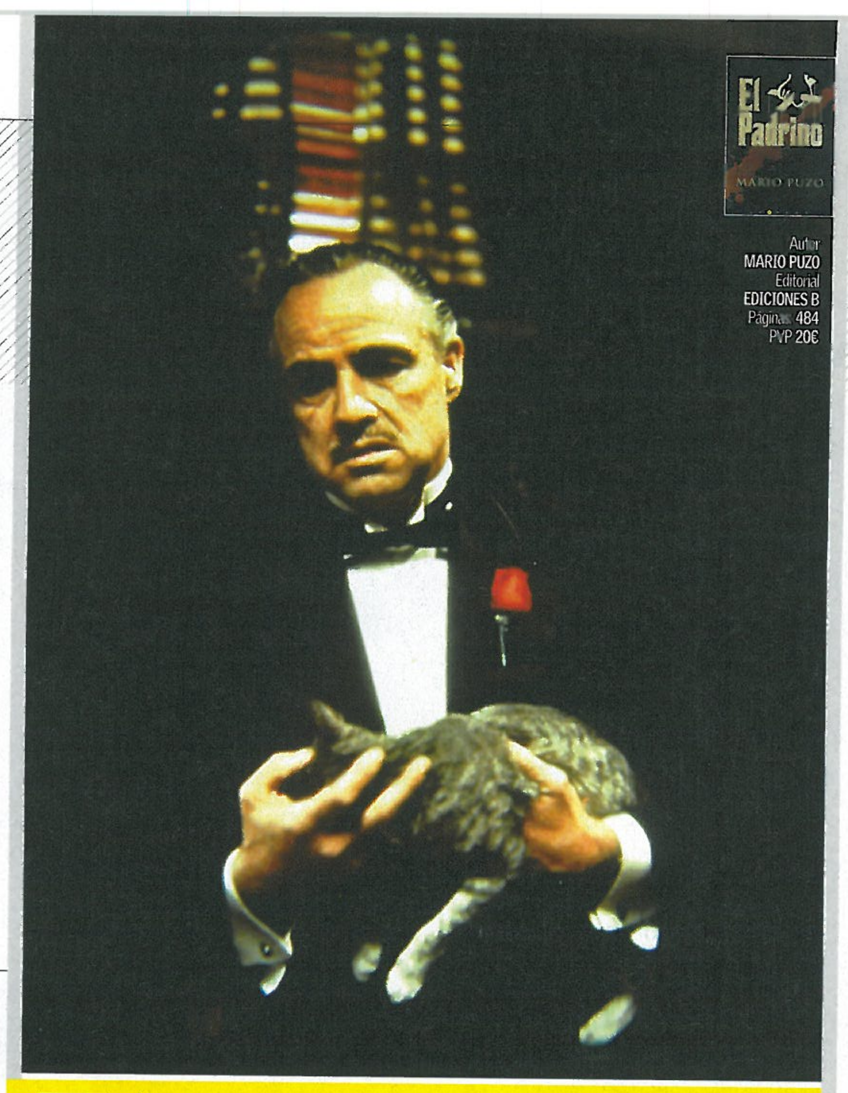
THE SPIRIT

Con el look del largometraje



Dimensiones 18 CM.
Fabricante
MEZCO TOYS
PVP 24 €

Hablábamos el mes pasado de la adaptación de *Watchmen* al cine, pero hace nada se estrenaba en pantallas otra versión cinematográfica de otro clasicazo comiquero: *The Spirit*. Si no la has visto, algo te estás perdiendo, con un Frank Miller (quien compartió con el propio Eisner uno de los libros más estimulantes sobre el tebeo y sus entresijos) como director, aportando su particular visión. Y si no has leído los tebeos, te estás perdiendo aún más. Así que sirva esta recomendación de la reciente línea de figuras de acción de la película, con el propio Spirit encabezándola, gabardina, antifaz, corbatilla y puntos de articulación varios incluidos.



Autor
MARIO PUZO
Editorial
EDICIONES B
Páginas 484
PVP 20€

libro

EL PADRINO

Un clásico literario de éxito cinematográfico reeditado

Si mencionas a alguien las palabras mágicas de la ficción mafiosa, ***El Padrino***, automáticamente les vendrá a la mente cierta sintonía inolvidable y un Marlon Brando realmente descomunal. Seguramente, también el nombre de Coppola, y aún de ese Robert De Niro encarnando a un joven Corleone en la segunda parte de la trilogía cinematográfica que aquel llevó a la gran pantalla. Lo que tal vez no aparezca tan de inmediato es el nombre y apellido de Mario Puzo, el autor neoyorquino de la trilogía literaria original que Francis Ford Coppola adaptara con el propio autor como guionista.

Hace 40 años que se publicó la primera novela, ***El Padrino***, y por este motivo, y con el décimo aniversario de la muerte de Puzo en mente, **Ediciones B** reedita las tres novelas de la que es probablemente la saga sobre la mafia más célebre: a ***El Padrino*** le seguirán en abril y mayo, *El Último Don* y *Omertá*, respectivamente, así como una novela inédita aún por anunciar en verano. Nunca es tarde para acercarse a los grandes clásicos del género.





AFRO SAMURAI

Convertido ahora en videojuego, el protagonista del OVA inspira esta sección. La clave está en combinar lo occidental con pequeños detalles orientales...

1
Camisa de manga corta, de Marithé. **105 €**

2
Jeans de pata de elefante, Levi's Engineered. **120 €**

3
Pulsera de cuero trenzada con detalles en acero, Fossil. **80 €**

4
Pañuelo de algodón con estampado, Pull and Bear. **9,95 €**

NUESTRO PREFERIDO

DE DEDO

Cálzate a lo japo

Este año, las sandalias se adelantan a la primavera. Y lo mejor es que las combines con unos jeans o pantalones largos. Éstas, en concreto, son de dedo con suela de goma y estampado japo en las plantillas. Son de Protest, 30 €.

POR ANA MÁRQUEZ



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda

MARZO 14

DISSERTA. No te pierdas en directo a este joven grupo de Metal Pesado. Actúan en Valencia (Sala Pa herse mutao).

MARZO 15

MARZO 18

QUEMAR DESPUÉS DE LEER. Ya en DVD la desternillante (e incomprendida) comedia de los hermanos Coen.

MARZO 19

SOCOM CONFRONTATION. Si lo tuyo es el juego On-line, ya estás tardando en hacerte con este juegazo...

MARZO 20

WHEELMAN. Vin Diesel en un videojuego de acción (¡que no es Fast & Furious!) que se desarrolla en las calles de Barcelona...

MARZO 21

MARZO 22

THE KILLERS. Está de gira con Day & Age y su próxima parada es en el Palacio de los Deportes de Madrid.

MARZO 25

MARZO 26

MARZO 27

SACRED 2. Bajo el subtítulo de Fallen Angel, esta secuela te trasladará al fantástico mundo de Ancaria. Un RPG indispensable.

MARZO 28

ABRIL 1

MADAGASCAR 2. Este DVD no puede faltar en tu videoteca si tienes niños en casa.

ABRIL 2

BURNOUT PARADISE ULTIMATE BOX. Entrega recopilatoria de la saga de carreras desenfrenadas. Para soltar adrenalina de lo lindo.

ABRIL 3

UN PLAN DE CINE. Dos estrenos: Fast & Furious. Aún Más Rápido y Monstruos Vs. Alienígenas, de los creadores de Shrek y Madagascar 2.

ABRIL 4

AC/DC. ¡Una ocasión única! Presentando Black Ice en directo, en Barakaldo (Bizkaia Arena).

ABRIL 9

F.A.M.A. Del 9 al 11 de abril se celebra en Gijón el festival de música avanzada. En el cartel figuran artistas de la talla de Ben Sims, Darkrow...

ABRIL 10

ABRIL 16

ABRIL 17

EXTREMÚSIKA. El festival de Mérida regresa del 16 al 18 de abril con las mejores actuaciones de Def Con Dos, Los Delinquentes...

ABRIL 18

ABRIL 19

despedida y CIERRE



Los perretes están de moda. Primero fue Anna con su Audi y ahora Lucía con Rage, una Teckel de tres meses de edad que en su visita a la redacción aprovechó para agenciarse un DualShock 3, una batería de Rock Band y un novio de expresión confusa.

El arte de tocar malamente. No contentos con el concierto de las fotos inferiores, John Tones y Kiko Libertino trajeron sus instrumentos de Guitar Hero, reclutaron a Lucía «Lucky» Perdomo y al peludo Nemesis y repasaron la discografía de Lerd Zepporrin durante cuatro días completos. ¡Un horror, oiga!

LAS OTRAS PORTADAS Las espectaculares imágenes que acompañan estas dos portadas alternativas son solo un ejemplo de las muchas maravillas gráficas que pasan por nuestra redacción cada mes. Cada vez es más difícil elegir la mejor...

Concierto desatino. Arriba tenéis a Wicked Wanda en acción (Tones, Stan By y Kiko Libertino) en una actuación reciente e inconsciente, y justo debajo a todos los que sufrimos la experiencia con tapones en los oídos. De izquierda a derecha, el hermano secreto de Tones (llamado Toma), Omar Tingala, The Elf, Lucky y la peluda Nemesis.

¡Agárrame que se me lleva el viento! Anna no nos deja de sorprender. Con la excusa de hacer un reportaje sobre consolas antiguas nos engañó diciendo que ella se encargaba de la compañía NEC. ¡Lo que quería la chiquilla era irse a merendar con NEK!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO KILLZONE 2

Ganadores de 1 juego PS3:

Beatriz Calero Gómez (ALBACETE)
Damiris García Hernández (ALICANTE)
Alicia Venera Santana (BADAJOZ)
Eduardo Lorido Villalba (BADAJOZ)
Montse Cuenca Cobo (BARCELONA)
Berta García García (BURGOS)
Luisa Cámara Gil (VIZCAYA)
Isabel de las Heras González (CÁDIZ)
Neus Vallés Carreras (CASTELLÓN)
Sergi Vallés Cazalilla (LLEIDA)
Enrique Jaén Montejano (MADRID)
Beatriz Moreno Torrico (MADRID)
Silvestre Benavente Macanás (MURCIA)
Cristina Vallina Riopedre (ASTURIAS)
Benigno García Santos (PONTEVEDRA)
Ildefonso González Martín (SALAMANCA)
David Silva García (SEVILLA)
David Pérez Estévez (VIZCAYA)
Daniel Ferrón Román (MADRID)
Vitale Prasol (MADRID)
José Maldonado Carrascosa (MÁLAGA)
Enrique Martín Hernández (MADRID)
Unai Cueto Jiménez (BARCELONA)
Iván Díaz Iraola (SALAMANCA)
Mario A. Gutiérrez Arnao (MADRID)
Rafael Checa Fos (VALENCIA)
Eugenio Martínez Villar (VALENCIA)
Juan P. Marín Trujillo (MADRID)
Cristina Calzado Tudela (BARCELONA)
Antonio Rodríguez del Peral (LEÓN)

CONCURSO FALLOUT 3

Ganadores de 1 juego PS3:

Csaba Zsolt Ugrai (TOLEDO)
Manuel J. Gallego Valiente (SALAMANCA)
Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
Jordi Navarro Rodríguez (BARCELONA)
Francisco Arbolí Balbontín (CÁDIZ)
Germán Aragón Ramírez (CÓRDOBA)
P. Jarama Sanchéz de Pedro (TOLEDO)
Haritz Galilea Estrada (GUIPÚZCOA)
David Tena Alicart (CASTELLÓN)
Ibai Díez Oronoz (GUIPÚZCOA)
Alfredo Lamana Riú (LLEIDA)
Miguel A. Descalzo García (TOLEDO)
Rui Miguel Anjos Deus Fernándes (MADRID)
Víctor Balsalobre Correal (MADRID)
David García Arcos (BARCELONA)
Santiago García Bellido (CÁDIZ)
Pedro R. Núñez Sevilla (ALICANTE)
Santiago Arévalo Borque (VIZCAYA)
Rocío Encinas García (SEVILLA)
David Fernando López (VIZCAYA)


PlayStation Network
Blu-ray Disc
18+
www.pegi.info
VIVE PARA CONTARLO.
"CRUEL, IMPACTANTE, CINEMATOGRÁFICO. IMPRESIONANTE. 9,5/10"
MERISTATION.COM
killzone.com
Sólo para PLAYSTATION® 3
KILLZONE 2
PLAYSTATION 3